

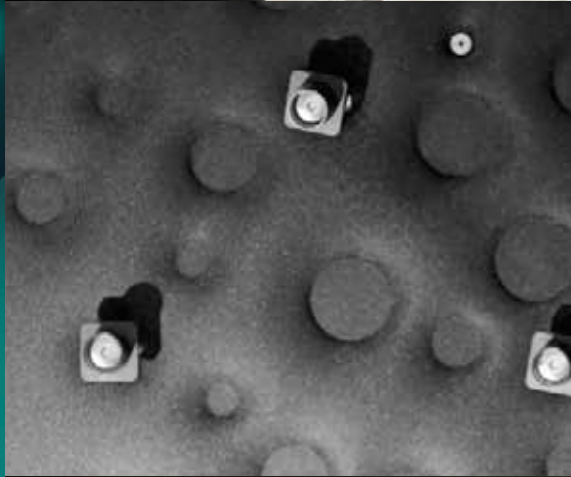
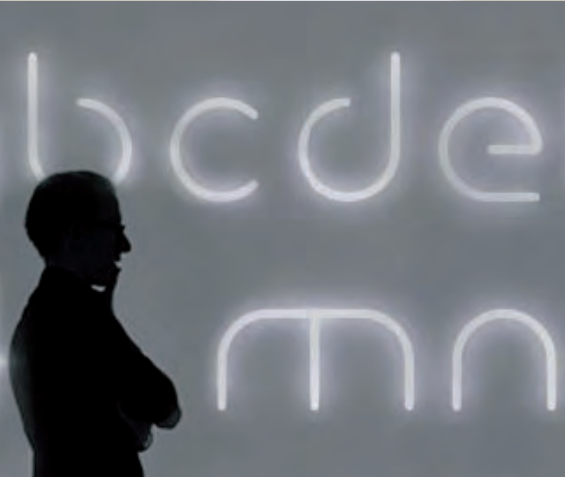
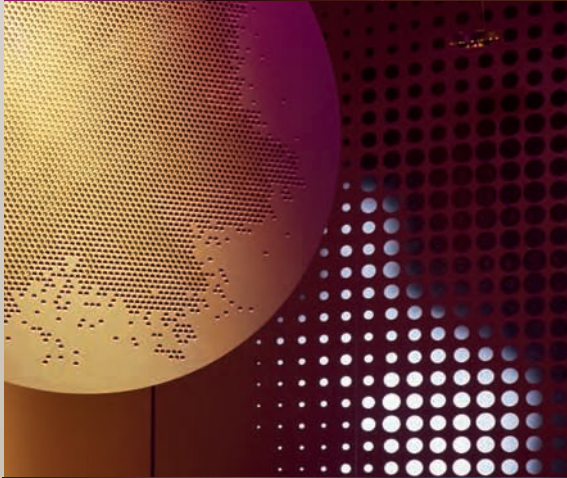
Il tempo del transfer tecnologico, quello che passa tra la ricerca e l'applicazione, è sempre più ridotto. Questo ha aperto nuove frontiere del progetto per Artemide.

The time it takes for the transfer of technology, that is to say the time that passes between research and its application, is growing ever shorter. This has opened up new frontiers of design for Artemide.

Lighting Fields

LIGHTING FIELDS

- 5 Lighting Paris. Glossario / Glossary
- 26 Louvre Collections. Louvre-Lens, un nuovo museo /
Louvre-Lens, A New Museum
- 34 Sul futuro di Artemide: una conversazione /
On the Future of Artemide: A Conversation
- 40 Ameluna. Artemide + Mercedes-Benz Style
- 48 Tycho. Michele De Lucchi
- 58 Alphabet of Light. BIG – Bjarke Ingels Group
- 66 Light over Time. Tapio Rosenius
- 76 Silent Field. Carlotta de Bevilacqua, Laura Pessoni



Lighting Paris

Glossario / Glossary

Quai Branly

Paris Skyline

Pompidou

Louvre-Lens

Ville Lumière Belle Époque

Midnight in Paris

Fondation Cartier

Light Design

Nuit Blanche

Impressionnisme



La comparsa sul Lungosenna, nei pressi della torre Eiffel, del museo di Quai Branly, col trasferimento di una parte delle collezioni precedentemente situate al Musée de l'Homme, ha posto agli studiosi la questione sulla natura del "museo di antropologia", di ciò che è arte e ciò che è cultura. Da qui la designazione alquanto complicata per il Quai Branly: Museo delle arti primitive o delle arti e civiltà d'Africa, Asia, Oceania e Americhe, comunque non Occidentali. La nozione di arte primitiva è essa stessa oggetto di controversie, poiché implica la considerazione dei popoli che

l'hanno prodotta come "primitivi": una concezione evoluzionistica ampiamente rimessa in discussione anche da parte degli antropologi. Il museo progettato da Jean Nouvel nel 1995 occupa una superficie di 40.600 mq ripartita su quattro edifici ed espone 3500 oggetti, selezionati da una collezione che ne raggruppa 300.000. L'edificio principale è come un ponte affacciato sul paesaggio diurno e notturno del giardino concepito da Gilles Clément, che raccoglie vegetazioni "indisciplinate e di origine lontana".

QUAI BRANLY "La comparsa del museo di Quai Branly ha posto agli studiosi la questione sulla natura del 'museo di antropologia', di ciò che è arte e ciò che è cultura..."

QUAI BRANLY "The appearance of the Musée du Quai Branly got scholars discussing the nature of the 'anthropology museum,' in other words the question of what is art and what is culture..."

The appearance on the Seine embankment, in the vicinity of the Eiffel Tower, of the Musée du Quai Branly, with the transfer of part of the collections of the Musée de l'Homme to the new institution, got scholars discussing the nature of the "anthropology museum," in other words the question of what is art and what is culture. Whence the somewhat complicated designation for the Quai Branly: museum of primitive arts or of the arts and cultures of Africa, Asia, Oceania and the Americas, i.e. of non-Western civilizations. The notion

of primitive art is controversial in itself, as it implies that the peoples who have produced it should be considered "primitive": an evolutionistic conception widely questioned even by anthropologists. The museum, designed by Jean Nouvel in 1995, occupies an area of 40,600 sqm and is divided up into four buildings, in which 3,500 objects are on display, selected from a collection of 300,000. The main building resembles a bridge facing onto the diurnal and nocturnal landscape of the garden designed by Gilles Clément, which is filled with "unruly" plants "of distant origin."

Le Piramidi di Parigi. La *Torre Triangolo*, l'edificio alto 180 metri situato al Parco delle Esposizioni della Porta di Versailles (XV arrondissement) sarà molto probabilmente il nuovo landmark della capitale francese. Approvato dal Consiglio di Parigi nel 2015 dopo lunghe discussioni, il *Triangolo* è stato concepito dagli architetti svizzeri Herzog & de Meuron, autori dello Stadio Nazionale di Pechino, e, una volta costruito, avrà il suo posto “sotto il cielo di Parigi”, superato in altezza solo dalla tour Eiffel (324 m) e dalla torre di Montparnasse (210 m).

“Inutile e smisurata”: è l'accusa principale di chi si oppone alla Torre triangolo alla cui comprensione il pubblico parigino peraltro è stato introdotto da ben sessanta *maquettes* di forme triangolari “transparentes” prodotte dall'ufficio Herzog & de Meuron ed esposte al Pavillon de l'Arsenal per rinfrescare alla memoria dei parigini i fasti egizi dell'epoca neoclassica. Fasti del resto già evocati nel 1989 in occasione della costruzione di un'altra piramide di vetro: quella di Ieoh Ming Pei nella Cour Napoléon del Louvre.

PARIS SKYLINE “La Torre Triangolo, l'edificio alto 180 metri situato al Parco delle Esposizioni della Porta di Versailles sarà molto probabilmente il nuovo landmark della capitale francese...”

PARIS SKYLINE “The Tour Triangle, a 180-meter-tall building situated in the Parc des Expositions de la Porte de Versailles is very likely to become the new landmark of the French capital...”

The Pyramids of Paris. The Tour Triangle, a 180-meter-tall building situated in the Parc des Expositions de la Porte de Versailles (XV arrondissement), is very likely to become the new landmark of the French capital. Approved by the Paris City Council in 2015 after a long debate, the Triangle has been designed by the Swiss architects Herzog & de Meuron, responsible for the National Stadium in Beijing, and, once constructed, will have its place “under the Paris sky,” exceeded in height only by the Eiffel Tower (324 m) and the Tour Montparnasse (210 m).

“Unnecessary and extravagant” is the main charge leveled against the Tour Triangle, even though the Parisian public has been introduced to it by a total of sixty “transparent” *maquettes* of triangular shape produced by the Herzog & de Meuron office and put on display at the Pavillon de l'Arsenal to jog the inhabitants' memory of the Egyptian glories of the neoclassical era. Glories that had already been evoked in 1989 on the occasion of the construction of another glass pyramid: the one designed by Ieoh Ming Pei at the Louvre.





Istituzione francese nata nel 1977 all'insegna della multidisciplinarietà, il Centro Georges Pompidou è interamente dedicato all'arte moderna ed è conosciuto anche come Beaubourg. Dispone di zone espositive, di una vasta biblioteca pubblica (BPI), di un Museo del design e di un Museo nazionale d'Arte moderna. Il Beaubourg svolge anche numerose attività musicali, cinematografiche e audiovisive e custodisce una collezione di circa 70.000 opere, tra arti visive, design, architettura, fotografia ecc. La fondazione del Beaubourg ha generato

accesi dibattiti, sostanzialmente ancora attuali, riguardanti l'opposizione tra la cultura di massa e la cultura d'élite, le questioni del decentramento culturale e del rapporto tra potere e creatività. Parte della controversia ha coinvolto le valutazioni sull'esibizionismo tecnologico dell'architettura del grande parallelepipedo dello studio Piano & Rogers realizzato collocando gli elementi strutturali all'esterno della facciata in modo da creare a ogni piano una superficie libera di 7500 mq, un edificio diventato un simbolo controverso dell'architettura High-tech del XX secolo.

POMPIDOU “Istituzione francese nata nel 1977 all'insegna della multidisciplinarietà, il Centro Georges Pompidou è interamente dedicato all'arte moderna...”

POMPIDOU “French institution set up in 1977 in the name of multidisciplinarity, the Centre Georges Pompidou is devoted entirely to modern art...”

A French institution set up in 1977 in the name of multidisciplinarity, the Centre Georges Pompidou is devoted entirely to modern art and is also known as the Beaubourg. It has exhibition areas, a huge public library (BPI), a museum of design and a national museum of modern art. The Beaubourg also hosts numerous musical, cinematic and audiovisual activities and boasts a collection of around 70,000 works, covering the fields of the visual arts, design, architecture, photography, etc. The founding of the Beaubourg stirred some fierce debates,

still largely relevant today, over the contrast between mass culture and elite culture, the question of cultural decentralization and the relationship between power and creativity. Part of the controversy was over the technological exhibitionism of the architecture of the great parallelepiped designed by the Piano & Rogers studio, constructed with the structural elements on the outside of the façade so as to give each floor a free area of 7,500 sqm: a building that has become a divisive symbol of the high-tech architecture of the 20th century.

È un museo situato a Lens, circa 200 chilometri a nord di Parigi, ed espone opere provenienti dalle collezioni del Louvre. L'architettura di SANAA + Imrey Culbert (2012) integrata con il landscape design di Catherine Mosbach è incentrata su una Hall vetrata che fa da cerniera tra due lunghe gallerie espositive rettangolari: quella delle Esposizioni temporanee e la Galerie du Temps. "Il progetto per il nuovo satellite del Louvre è costituito da padiglioni curvati dolcemente disposti nel paesaggio con le coperture delle gallerie costituite da diffusori in vetro per l'illuminazione naturale sotto il cielo grigio

di Lens. La qualità eterea delle facciate – di un'unica altezza con l'alternanza in alluminio spazzolato e vetro trasparente – e la leggera curvatura dei padiglioni crea dei riflessi sfocati sul paesaggio circostante. Questa impressione di fuori-fuoco vuole comunicare la nuova missione di Louvre-Lens: mettere in discussione la realtà e la percezione, per insegnare a guardare l'arte" (Tim Culbert). Al notevole numero di visitatori raggiunti dal Louvre di Lens dopo un anno di apertura (900.000 nel 2014), il Louvre di Parigi somma i suoi spettacolari 9,2 milioni di visitatori annuali.

LOUVRE-LENS “Un’impressione di fuori-fuoco vuole comunicare la nuova missione di Louvre-Lens: mettere in discussione la realtà e la percezione...”

LOUVRE-LENS “The out-of-focus impression speaks to the new mission of Louvre-Lens: to question reality and perception...”

A museum located in Lens, about 200 kilometers north of Paris, it displays works from the collections of the Louvre. The architecture of SANAA + Imrey Culbert (2012), integrated with the landscape design of Catherine Mosbach, is centered on a glazed volume called the “Hall” that acts as a hinge between two long and rectangular exhibition galleries: one for “Expositions Temporaires” and the “Galerie du Temps.” “The design for the new satellite of the Louvre consists of gently curving pavilions that dovetail with the landscape [...]. The roofs of the galleries are entirely glazed and slightly diffused, ideal natural daylighting under

the gray skies of Lens. The ethereal quality of the façade – a single height of brushed aluminum alternating with clear glass – and the slight curvature of the pavilions will create blurred reflections of the surrounding landscape. This out-of-focus impression speaks to the new mission of Louvre-Lens: to question reality and perception, to teach how to look at art anew” (Tim Culbert). The considerable number of visitors attracted by the Louvre-Lens in its first year (900,000 in 2014) comes on top of the spectacular 9.2 million visitors received annually by the Louvre in Paris.





Si dice che Philippe Lebon, l'artefice dell'illuminazione a gas parigina, sviluppasse tanto rapidamente la sua invenzione da fare in modo che già negli anni Trenta dell'Ottocento la magnifica illuminazione, in particolare quella dei *passages* commerciali descritti da Walter Benjamin, affascinasse a tal punto gli europei da suggerire per Parigi l'appellativo di Ville Lumière. In realtà sembra che tal epiteto fosse presente già nel Settecento per via delle numerose lampade a olio poste alle finestre della città per ragioni di sicurezza. Dopo questi precedenti è nel

1900, l'anno dell'Esposizione Universale (dove arrivarono dal mondo intero 51 milioni di persone) e dell'introduzione dell'elettricità, che si afferma con la Belle Époque il mito della Ville Lumière, la città delle luci che non dorme mai, tra feste, lusso, moda, cultura, innovazioni tecnologiche e spettacolo. Caratteri distintivi di questa Belle Époque saranno: l'Esposizione Universale, i cabaret, le case di tolleranza, l'Art nouveau, la nascita della metropolitana, il cinema dei fratelli Lumière, lo chic tipico della donna parigina e i teatri.

VILLE LUMIÈRE BELLE ÉPOQUE “È nel 1900 che si afferma con la Belle Époque il mito della Ville Lumière, la città delle luci che non dorme mai...”

VILLE LUMIÈRE BELLE ÉPOQUE “It was in 1900 that the myth of the Ville Lumière was consolidated with the Belle Époque: a city of light that never sleeps...”

It is said that Philippe Lebon, the man who gave Paris its gas lighting, developed his invention so rapidly that as early as the 1830s the city's magnificent illumination, and in particular that of the passages or shopping arcades described by Walter Benjamin, fascinated Europeans so much that it earned Paris the name of Ville Lumière. In reality it appears that the epithet was already in use in the 18th century owing to the numerous oil lamps placed in the city's windows for reasons of security. After these precedents it was in 1900, the year of the Universal Exposition

(visited by 51 million people from all over the world) and the introduction of electricity, that the myth of the Ville Lumière was consolidated with the Belle Époque: a city of light that never sleeps, famous for its festivals, luxury, fashion, culture, technological innovations and entertainment. The distinctive features of this Belle Époque would be: the Universal Exposition, cabarets, brothels, Art Nouveau, the opening of the Métro, the cinema of the Lumière brothers, the chic typical of Parisian women and theaters.

Film del 2011 di Woody Allen. Gil (Owen Wilson), uno sceneggiatore di successo stanco del mondo di Hollywood si prende una vacanza a Parigi per trovare l'ispirazione necessaria a completare il suo primo romanzo. Trovandosi a passeggiare in solitudine nella notte parigina, accetta un passaggio su una automobile d'epoca e per incanto si ritrova trasportato nella mitica Parigi degli anni Venti quella della "Generazione perduta", su cui ha sempre fantasticato. Quando la notte giunge al termine si ritrova nuovamente nel XXI secolo e, volendo a tutti costi tornare indietro, ogni notte a mezzanotte, accetta un passaggio da quell'auto. Mentre vive

in quella che considera l'Età dell'oro si innamora dell'incantevole Adriana (Marion Cotillard), già compagna di Picasso e Modigliani: i due subiscono la stessa seduzione e si ritrovano proiettati nella magia notturna della Belle Époque. Incontrano così Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin, Edgar Degas e Gil scopre che il vagheggiamento di un "glorioso passato ormai perduto" è un'aspirazione ricorrente nell'animo umano, in tutte le epoche storiche, quando si preferisce guardare nostalgicamente a un romantico passato piuttosto che accettare la banalità e l'insoddisfazione del presente.

MIDNIGHT IN PARIS “Accetta un passaggio su di una automobile d'epoca e per incanto si ritrova trasportato nella mitica Parigi degli anni Venti, quella della ‘Generazione perduta’...”

MIDNIGHT IN PARIS “He accepts a lift from a vintage car and finds he has been transported by magic back to the mythical Paris of the 1920s, that of the ‘Lost Generation’...”

A movie made in 2011 by Woody Allen. Gil (Owen Wilson), a successful screenwriter tired of the world of Hollywood, goes on vacation to Paris in the hope of finding the inspiration he needs to finish his first novel. Walking alone through the streets of Paris at night, he accepts a lift from a vintage car and finds he has been transported by magic back to the mythical Paris of the 1920s, that of the "Lost Generation," about which he has always fantasized. When the night comes to an end he finds himself in the 21st century again and, wanting to return at any cost, takes a lift from that same car at midnight every night. While he

is living in what he considers the Golden Age, he falls in love with the enchanting Adriana (Marion Cotillard), former lover of Picasso and Modigliani: they both feel the same attraction and set out to explore the nocturnal magic of the Belle Époque. They meet Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin and Edgar Degas and Gil discovers that the longing for the "lost glories of the past" is a recurrent characteristic of the human mind, in every historical period, when people choose to look back with nostalgia to the romance of former days rather than accept the banality and dissatisfaction of the present.



Ambiguo e sensoriale, l'edificio della Fondation Cartier di Parigi (1994) ha rappresentato un punto di svolta per l'estetica dell'architettura e la sua smaterializzazione. Dissolta nelle sue componenti, la struttura dell'edificio si scompone in una successione di filtri che interagiscono con gli alberi e il giardino in una serie di riflessi atmosferici. L'edificio è per così dire dissolto nel paesaggio urbano e l'architettura acquisisce il valore seduttivo di un'installazione ambientale.

“In un edificio come quello della Fondation Cartier – in cui mescolo, volontariamente, immagini reali e virtuali – tutto questo si traduce nel fatto che non so mai se sullo stesso piano vedo l'immagine virtuale, oppure l'immagine reale. Se guardo la facciata, dato che è più grande dell'edificio, non so se vedo il riflesso del cielo oppure il cielo in trasparenza. Se poi osservo l'albero attraverso i tre piani vetrati, non so mai se vedo l'albero in trasparenza, davanti, dietro, oppure il riflesso dell'albero”. (Jean Nouvel)

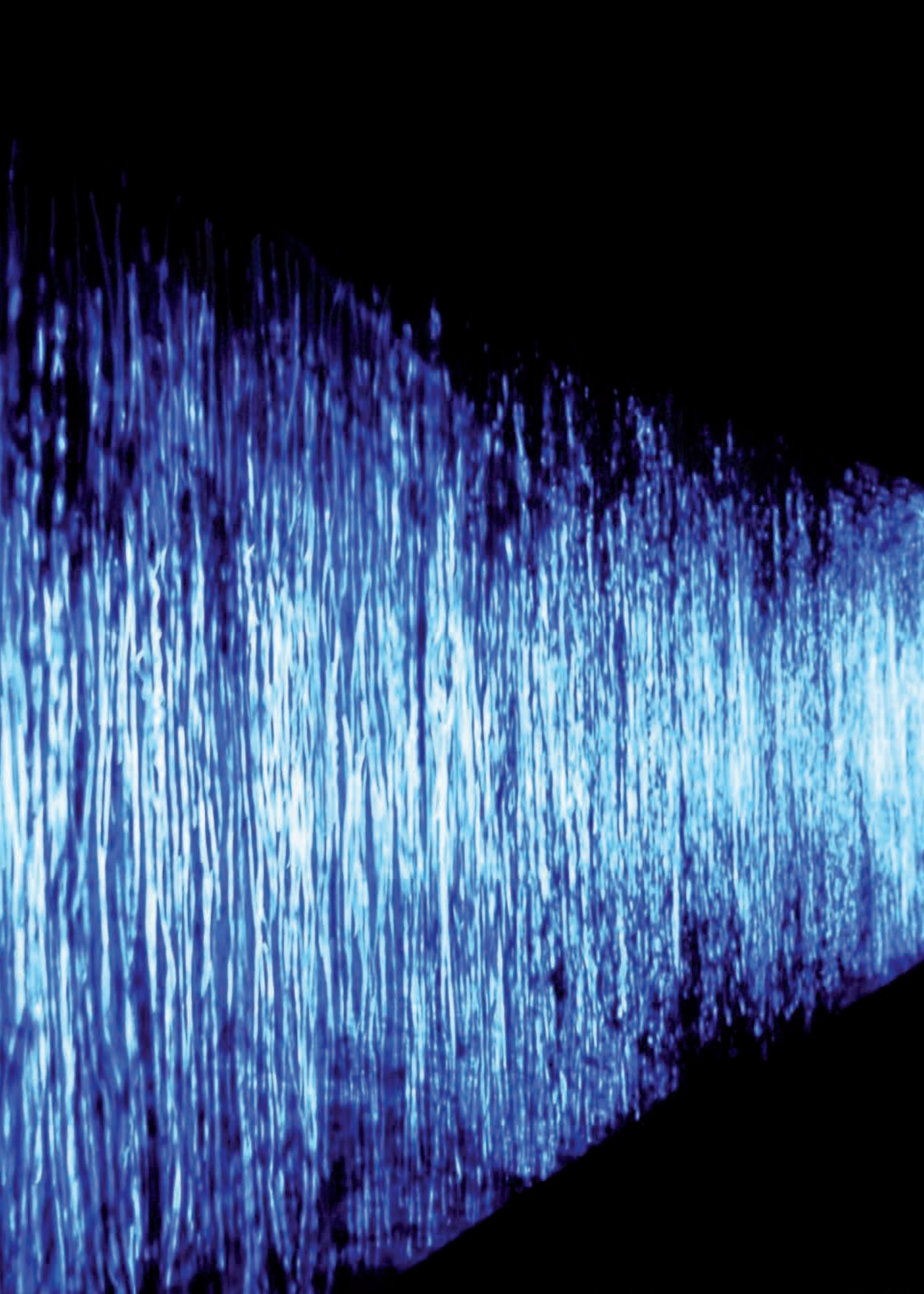
FONDATION CARTIER: REALE E VIRTUALE “Ambiguo e sensoriale, l'edificio della Fondation Cartier di Parigi ha rappresentato un punto di svolta per l'estetica dell'architettura e la sua smaterializzazione...”

FONDATION CARTIER: REAL AND VIRTUAL “Ambiguous and sensory, the building of the Fondation Cartier in Paris represented a turning point for the aesthetics of architecture and its dematerialization...”

Ambiguous and sensory, the building of the Fondation Cartier in Paris (1994) represented a turning point for the aesthetics of architecture and its dematerialization. Broken down into its components, the structure of the building consists of a succession of filters that interact with the trees and the garden in a series of atmospheric reflections. In a manner of speaking the building dissolves into the urban landscape and the architecture takes on the seductive quality of an environmental installation.

“In a building like that of the Fondation Cartier – in which I mix, deliberately, real and virtual images – all this translates into the fact that I never know whether I am seeing the virtual image or the real image on the same floor. If I look at the façade, given that it is bigger than the building, I don't know if I am seeing the reflection of the sky or looking through it to see the sky itself. And if I look at the tree through the three glazed stories, I can never tell whether I am seeing the tree through, in front or behind them, or the reflection of the tree.” (Jean Nouvel)





Yann Kersalé più che un light designer è un artista concettuale che lavora con la luce avendo scelto la notte come luogo di elezione per la sua sperimentazione. Dagli anni Novanta inizia la sua collaborazione con Jean Nouvel (Opera di Lione, torre Agbar di Barcellona, museo di Quai Branly) e in seguito con molti altri architetti. Mettendo in movimento spazi ed edifici Kersalé cerca di introdurre narrazioni inedite nella città contemporanea, come ad esempio nell'illuminazione del Porto Vecchio di Marsiglia. I suoi recenti esperimenti tra materia e luce (Bretagna 2011), sempre

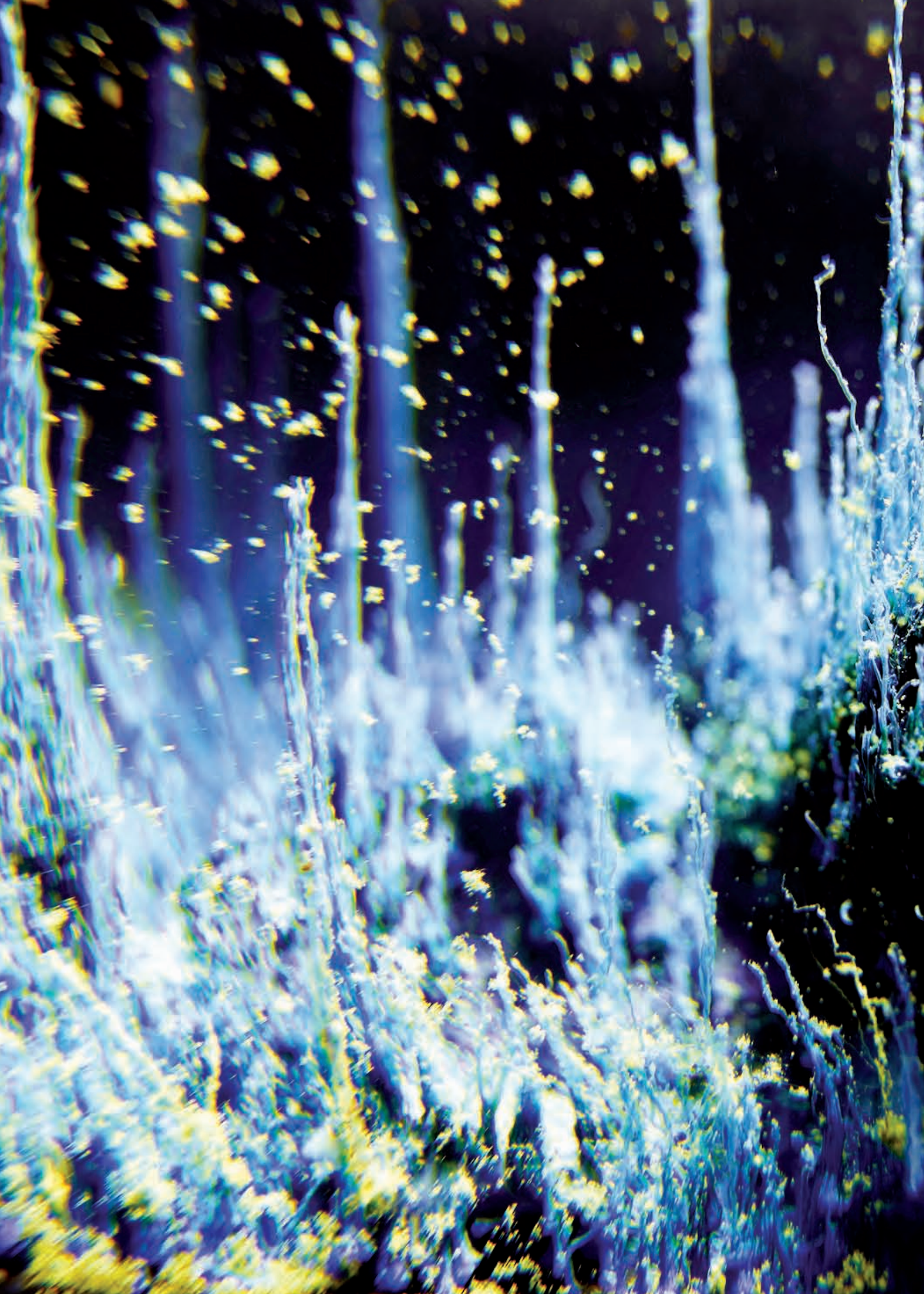
più radicali, giungono a indurre un certo straniamento nello spettatore come avviene in alcune installazioni di James Turrell. Kersalé per parte sua si spinge a portare lo spettatore notturno a una sorta di naufragio con un'azione sullo spazio e il movimento paragonabili a certi esperimenti dell'arte cinetica. Nei suoi lavori, nell'uso della luce colorata, il blu sembra ormai essere il mezzo privilegiato per sostenere il suo processo creativo, un blu rivoluzionario come poteva essere per Yves Klein il quale cercava in questo colore l'avvicinamento all'assoluto spirituale.

LIGHT DESIGN “Yann Kersalé è un artista concettuale che lavora con la luce avendo scelto la notte come luogo di elezione per la sua sperimentazione...”

LIGHT DESIGN “Yann Kersalé is a conceptual artist who works with light, having chosen the night as the preferred setting for his experimentation...”

Rather than a light designer Yann Kersalé is a conceptual artist who works with light, having chosen the night as the preferred setting for his experimentation. It was in the nineties that he began to work with Jean Nouvel (Lyon Opera House, the Torre Agbar in Barcelona, the Musée du Quai Branly), going on to collaborate with many other architects. Kersalé seeks to bring completely new narrations into the contemporary city by introducing movement into spaces and buildings, as he has done with the illumination of the Old Port of Marseille. His most recent and ever more radical

experiments with material and light (Brittany 2011) induce a kind of alienation in the viewer, in a similar way to what happens in some of James Turrell's installations. For his part Kersalé tries to get viewers to experience a sort of sinking into the night with an action on space and movement comparable to some of the experiments of kinetic art. In his works, the use of colored light, in particular blue, seems to have become a favored support for the creative process: a revolutionary blue like the one created by Yves Klein, who tried to find a way to approach the spiritual absolute through this color.



Nella struggente storia sentimentale di Fëdor Dostoevskij le Notti bianche sono quelle di San Pietroburgo tra maggio e giugno quando di notte il cielo è quasi bianco. Vi si racconta come durante una passeggiata notturna un giovane nevrotico incontra una ragazza che risveglia in lui il sentimento dell'amore, che si rivela purtroppo solo un sogno della sua fantasia eccitata. Nel riecheggiare il clima di quel vagabondare notturno raccontato dallo scrittore russo, la *Nuit Blanche* parigina promette, se non proprio l'incontro sentimentale decisivo, certamente

una gamma di eccitanti avventure psicogeografiche nella tradizione del situazionismo francese, avventure stimulate da un ricco programma di incontri, performances artistiche, installazioni in fibre ottiche, superfici OLF ed elettro-luminescenti, ecc. Dopo aver consegnato al passato i fasti della Ville Lumière di un tempo, nelle notti nei primi di ottobre 2016 i parigini si disperderanno nella città ciascuno alla ricerca del proprio incontro con le sensazioni suscitate dal tema di quest'anno: per l'appunto l'"Atmosfera".

NUIT BLANCHE “Dopo aver consegnato al passato i fasti della Ville Lumière di un tempo, nelle notti nei primi di ottobre 2016 i parigini si disperderanno nella città...”

NUIT BLANCHE “After consigning the former glories of the Ville Lumière to the past, on a few nights at the beginning of October 2016 Parisians will scatter through the city...”

In Fyodor Dostoevsky's poignant tale of all-consuming love, the “White Nights” are the ones in St. Petersburg between May and June when the sky is almost white at night. In the story a neurotic young man meets a girl on a nocturnal stroll who stirs in him feelings of love, which unfortunately turn out to be just a figment of his feverish imagination. In conjuring up an echo of the atmosphere of the nocturnal wandering described by the Russian writer, Paris's *Nuit Blanche* promises, if not exactly a decisive sentimental encounter, certainly

a range of exciting psychogeographic adventures in the tradition of French Situationism: adventures turning around an extensive program of meetings, artistic performances, optical fiber installations, OLF and electro-luminescent surfaces, etc. After consigning the former glories of the Ville Lumière to the past, on a few nights at the beginning of October 2016 Parisians will scatter through the city, each in search of an encounter with the sensations stirred by this year's theme, which is “Atmosphere.”

Il famoso movimento pittorico che ha rivoluzionato l'arte moderna è nato in Francia, a Parigi, nella seconda metà dell'Ottocento, tra il 1860 e il 1870, ed è proseguito sino ai primi anni del Novecento. Il nome "impressionismo" fu introdotto dai critici d'arte dell'epoca per rimarcare la trascuratezza nell'esecuzione delle opere esposte nel 1871 in una mostra che chiamarono "Exposition des Impressionnistes", prendendo spunto dal titolo di un quadro di Monet, *Impression, soleil levant*. In realtà gli impressionisti per dipingere *en plein air* si servivano di una tecnica rapida che permetteva loro di completare l'opera in poche ore

in modo da poter riprodurre sulla tela le sensazioni e le percezioni visive del paesaggio nelle varie ore del giorno e in particolari condizioni di luce. Lo studio dal vero del cielo, dell'atmosfera, delle acque, sostituì il meticoloso lavoro al chiuso dell'atelier. Nell'Impressionismo lo sfondo, il paesaggio, non è qualcosa di aggiunto, avvolge le figure e spesso diventa il protagonista del dipinto in tante celebri opere di artisti impressionisti come Édouard Manet, Claude Monet, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Alfred Sisley, Camille Pissarro e Jean-Frédéric Bazille.

L'IMPRESSIONISMO "Il famoso movimento pittorico che ha rivoluzionato l'arte moderna è nato in Francia, a Parigi, nella seconda metà dell'Ottocento..."

L'IMPRESSIONISMO "The famous movement in painting that revolutionized modern art was born in Paris, France, in the second half of the 19th century..."

The famous movement in painting that revolutionized modern art was born in Paris, France, in the second half of the 19th century, between 1860 and 1870, and continued up until the early years of the 20th century. The name "Impressionism" was coined by the art critics of the time as a disparaging comment on the sloppiness of execution of the works on show in 1871 in an exhibition they called *Exposition des Impressionnistes*, taking its cue from the title of one of Monet's pictures, *Impression, soleil levant*. In reality the Impressionists made use of a rapid technique to paint *en plein air* that allowed them to complete

the work in a few hours and reproduce on the canvas the visual sensations of the landscape at various times of the day and under particular conditions of light. The study from life of the sky, the atmosphere and water took the place of meticulous work in the studio. In Impressionism the background, the landscape, is not something added. It envelops the figures and even becomes the protagonist of the painting in many celebrated works by Impressionist artists like Édouard Manet, Claude Monet, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Alfred Sisley, Camille Pissarro and Jean-Frédéric Bazille.





Questa impressione di fuori fuoco parla della nuova missione del Louvre-Lens: mettere in discussione la realtà e la percezione, per insegnare a guardare l'arte in un modo nuovo.

This out-of-focus impression speaks to the new mission of Louvre-Lens: to question reality and perception, to teach how to look at art anew.

Louvre Collections

Louvre-Lens, un nuovo museo / A New Museum

Il Louvre-Lens, museo progettato da SANAA con Imrey Culbert, è un'emanazione del museo parigino nella regione mineraria del nord della Francia, e risponde alla volontà politica di distribuire nelle varie regioni del paese la ricchezza delle collezioni del Museo del Louvre. Lens è una città mineraria costretta a reinventarsi in seguito alla chiusura delle miniere di carbone, che sorge in posizione strategica a poca distanza da Bruxelles, Amsterdam e Londra. Il museo attinge alle opere della casa madre per costruire delle esposizioni temporanee, allo scopo di valorizzare la collezione e allo stesso tempo di approfondire determinati temi. Lo spazio espositivo principale, la Galerie du Temps, è concepita come un percorso cronologico attraverso molteplici culture, che copre un'area che va dall'Europa all'India e un intervallo cronologico che va dal 3500 a.C. all'inizio del XIX secolo.

The Louvre-Lens, a museum designed by SANAA with Imrey Culbert, is an offshoot of the Parisian museum in the mining region of the North of France, and the result of a political decision to spread the riches of the Musée du Louvre's collections to various regions of the country. Lens is a mining city that has been obliged to reinvent itself following the closure of the region's coal mines and is located in a strategic position not far from Brussels, Amsterdam and London. The museum draws on the works of the mother house and uses them to put on temporary exhibitions, with the aim of making the most of the Louvre's patrimony and at the same time investigating particular themes. The main exhibition space, the Galerie du Temps, is conceived as a linear journey in time through a range of cultures located from Europe to India and from 3500 BCE to the early 19th century.

Una clamorosa abrasione dell'intera "cornice" museografica, quella cornice rappresentata dall'architettura, è avvenuta a Lens. Alla Galerie del Louvre-Lens il pubblico circola liberamente mentre la luce filtra dalla copertura del padiglione e lo spazio si dissolve sul bordo delle pareti per effetto del riverbero del rivestimento in alluminio.

A sensational erasure of the entire museological "frame," the one represented by the architecture, has taken place in Lens. At the Galerie du Louvre-Lens the public circulates freely while the light filters through the roof of the pavilion and the space is dissolved at the edge of the walls as a result of the reflections from the aluminum cladding.

Tim Culbert

Il progetto per il nuovo satellite del Louvre è costituito da padiglioni dolcemente curvati e compenetrati al paesaggio – 62 ettari di superficie di una miniera preesistente – che creano un "parco-museo". I tetti delle gallerie sono interamente vetrati e delicatamente diffusivi, creando un'ideale illuminazione naturale sotto i grigi cieli di Lens. La qualità eterea delle facciate – a tutta altezza, in alluminio spazzolato alternato a vetro trasparente – e la leggera curvatura dei padiglioni provoca un riflesso sfuocato del paesaggio circostante. Questa impressione di fuori fuoco parla della nuova missione del Louvre-Lens: mettere in discussione la realtà e la percezione, per insegnare a guardare l'arte in un modo nuovo. I volumi delle gallerie sono delicatamente uniti tra loro agli angoli, permettendo al visitatore di percepire trasversalmente le mostre temporanee. Il progetto rafforza l'impronta curatoriale, revocando efficacemente l'impostazione secondo i tradizionali dipartimenti artistici, che hanno definito – e circoscritto – la collezione del Palazzo del Louvre negli ultimi due secoli. Gli edifici e l'allestimento delle gallerie fondono manufatti, pittura e scultura con l'architettura, la circolazione e la natura, coinvolgendo il visitatore in un

nuovo spazio sociale, allargandone l'immaginario e mettendolo a confronto la varietà di pratiche artistiche presenti negli archivi del Louvre. La trasversalità che è così raggiunta, integra e rigenera le forme di arte classica e le tecniche, abbracciando dichiaratamente un approccio di "cultura panoramica" che unisce i dipartimenti e i formati classici dell'arte. Questa concezione è appropriata a una nuova generazione di visitatori, così come a un pubblico più esperto, interessato a modi alternativi di rappresentazione della cultura storica. L'edificio è un contenitore e lo sfondo etereo – talvolta invisibile – di questo programma, che rende possibile un'ampia gamma di sperimentazioni sul modo in cui la percezione dà forma e crea il significato.

The design for the new satellite of the Louvre consists of gently curving pavilions that dovetail with the landscape – a 62-hectare former mining site – creating a "museum-park." The roofs of the galleries are entirely glazed and slightly diffused, ideal natural daylighting under the grey skies of Lens. The ethereal quality of the façade – a single height of brushed aluminum alternating with clear glass – and the slight curvature of the pavilions

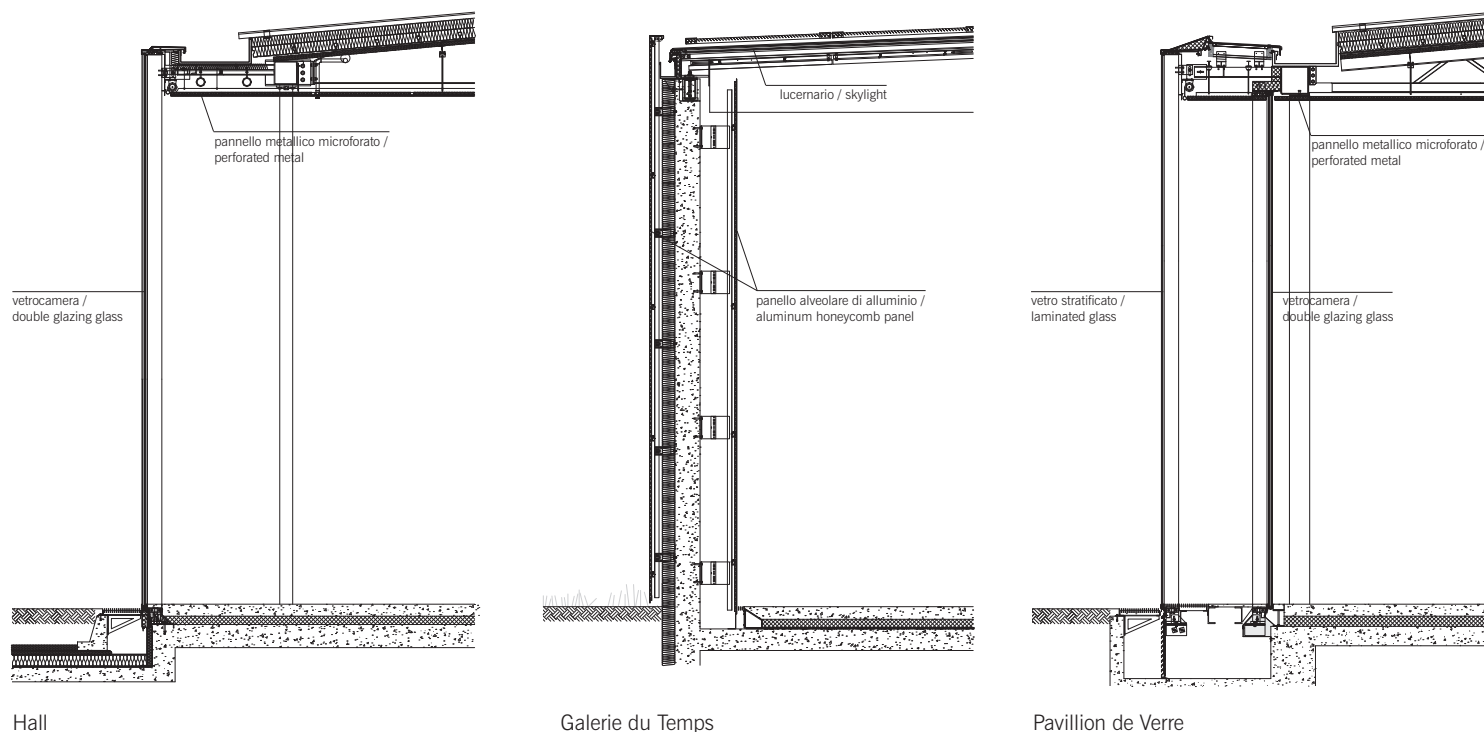
will create blurred reflections of the surrounding landscape. This out-of-focus impression speaks to the new mission of Louvre-Lens: to question reality and perception, to teach how to look at art anew. Gallery volumes are gently linked at their corners, allowing for a transversal experience of the rotating exhibits. The design reinforces the curatorial blueprint, effectively repealing the classic art departments that have defined – and confined – the collection in the Louvre Palace over the last two centuries. The completed building and installed galleries fuse artifacts, painting and sculpture with architecture, circulation and nature, engaging the visitor in a new social space and expanding the imagery and visitor's confrontation with the Louvre's archive of artistic practice. The transversality that is achieved, integrates and regenerates classic art forms and techniques, embracing an overt approach to a "panoramic culture," bridging classic art departments or formats, appropriate to a new generation of viewers, as well as an experienced viewership seeking alternatives to how cultural history is represented. The building is a receptacle, ethereal – at times invisible – backdrop to this agenda, allowing for a broad range of experiments on how meaning is made through perception.



Rispetto al criterio di separazione delle aree culturali adottato al Louvre di Parigi, il Louvre-Lens sperimenta la possibilità di presentare una visione sinottica della produzione artistica di una data epoca. Sopra: pianta della Galerie du Temps.

Unlike the way cultural areas are separated at the Louvre in Paris, the Louvre-Lens will have the opportunity to present a synoptic view of the artistic production of a given time. Above: plan of the Galerie du Temps.





Una volta entrati nel corpo centrale del complesso si ha la sensazione di passeggiare in un labirinto di trasparenze.

Once inside the central block of the group you have the feeling that you are walking through a maze of transparency.

Pierluigi Nicolin

Una clamorosa abrasione dell'intera "cornice" museografica, quella cornice rappresentata dall'architettura, è avvenuta a Lens nel nord-est della Francia col progetto del Louvre-Lens, costituito da cinque bassi edifici con un rivestimento esterno in alluminio anodizzato e vetro che si riflette e si fonde con l'ambiente sino a sparire nel paesaggio. Lo stesso effetto di sparizione si trova all'interno, come ad esempio nello spazio unitario della grande Galerie du Temps di 3000 mq concepita come un percorso cronologico attraverso le culture artistiche dal 3500 avanti Cristo all'inizio del XIX secolo. Alla Galerie del Louvre-Lens le convenzioni museografiche sono messe in discussione dalla

collocazione a terra delle opere disposte quasi su un piano archeologico sul quale il pubblico circola liberamente, mentre la luce filtra dalla copertura del padiglione e lo spazio si dissolve sul bordo delle pareti per effetto del riverbero del rivestimento in alluminio.

A sensational erosion of the entire museological "frame," the frame represented by the museum's architecture, has taken place at Lens in the Northeast of France, consisting of five low buildings with an external cladding of anodized aluminum and glass that reflects and blends into its surroundings, vanishing into the landscape. The same effect of disappearance can be found inside, for example

in the ample unitary space of the Galerie du Temps, with an area of 3,000 square meters and conceived as a chronological exploration of artistic cultures from 3500 BCE to the beginning of the 19th century. In the Galerie of the Louvre-Lens, museological conventions are brought into question by the location of the works on the ground, laid out almost on an archeological level on which the public circulates freely while the light filters through the roof of the pavilion and the space is dissolved at the edge of the walls as a result of the reflections from the aluminum cladding.



La qualità eterea delle facciate – di un'unica altezza con l'alternanza in alluminio spazzolato e vetro trasparente – e la leggera curvatura dei padiglioni crea riflessi sfocati sul paesaggio circostante.

The ethereal quality of the façade – a single height of brushed aluminum alternating with clear glass – and the slight curvature of the pavilions will create blurred reflections of the surrounding landscape.

L'edificio si inserisce in perfetta simbiosi con questo paese di grandi linee di fuga e di orizzonti trasparenti.

The building establishes a perfect symbiosis with this land of grand lines of perspective and transparent horizons.



Jacques Leenhardt

Il Louvre-Lens è costituito da un insieme di cinque edifici, flessuosamente articolati fra loro al centro del parco. L'involucro esterno di vetro e alluminio anodizzato conferisce all'edificio una capacità straordinaria di riflettere il suo intorno e di fondersi. Chi passeggiando per il parco vi si avvicina ha l'impressione di trovarsi davanti a un gioco leggero di forme in movimento nella natura piuttosto che a un solido edificio museale. Una volta entrati nel corpo centrale del complesso questa impressione di leggerezza permane, tanto che si ha la sensazione di passeggiare in un labirinto di trasparenze. All'interno della Galerie du temps un'attenzione particolare è stata riservata alla disposizione dei piedistalli nello spazio, dove un fine equilibrio di altezze e di delicati incastri reciproci ne compone le masse come se si

trattassero degli elementi di una grande scultura a base geometrica. Ciò produce un senso di coerenza dell'epoca, l'indicazione di una sintesi delle arti che rompe con la logica della separazione dei generi che troppo spesso guida l'esposizione delle opere. Il riflesso leggermente sfumato che proviene dalle pareti laterali della galleria, in alluminio anodizzato, rafforza tale peculiare senso di intimità.

The Louvre-Lens consists of a set of five buildings, hinged together in a very soft way at the center of the park. The outer shell of glass and anodized aluminum gives it an extraordinary ability to reflect its surroundings and meld into them. As visitors approach on foot they get the impression that what they are looking at is a small set of forms strolling through nature rather than

a solid museum building. Once inside the central block of the group the impression of lightness remains, giving you the feeling that you are walking through a maze of transparency. Inside the Galerie du Temps particular attention has been paid to the arrangement of the plinths in space. Their heights are carefully adjusted and they often interlock delicately with one another, so that the masses of the bases are treated as if they were elements in a large geometric sculpture. Out of this comes a sense of coherence in time, indeed an indication of a synthesis of the arts that represents a break with the separation of genres that is all too often the logic underpinning the exhibition of works. The slightly blurred reflections from the side walls of the gallery, made of anodized aluminum, strengthen this curious feeling of intimacy.



Michele Nastasi: *Per il Light+Building di Francoforte e per il Salone del Mobile di Milano Artemide si presenta al pubblico nel 2016 non solo con una serie di novità importanti, ma con una strategia e una filosofia rinnovate e proiettate verso il futuro, frutto di una lunga esperienza.*

Carlotta de Bevilacqua: Farei una premessa importante, e cioè che oggi il tempo di transfer tecnologico, quello che passa tra la ricerca e l'applicazione è sempre più ridotto. Questo ha aperto nuove frontiere del progetto per chi, come Artemide, è un grande osservatorio sulla ricerca, o per dire meglio sul sapere, inteso in senso ampio e trasversale rispetto alla luce, e ha know-how sul manufacturing, perché il sapere devi poterlo restituire attraverso il fare. In questo Ernesto [Gismondi] si è sempre impegnato, tanto che Artemide investe il 7% del proprio fatturato in ricerca, ed è una realtà capace di industrializzare e realizzare ciò che appartiene al sapere. È qualcosa fatto di materiali,

di elettronica... "dall'atomo al bit" vorrei dire, perché ci si confronta con le risorse materiali e energetiche, oltre che con quello che desideri fare. Il nostro è anche un patrimonio fisico, fatto di fabbriche sul territorio europeo e di controlli continui sulla qualità. Oggi poi c'è anche un "fare immateriale" che si integra con tutto questo e che è sempre più importante, legato ai software e agli aspetti intangibili del progetto della luce. Avere generato una grande competenza, sempre in evoluzione, rende possibile conoscere i grandi fenomeni che stanno modificando il mondo, riconoscere e intercettare altri grandi saperi compatibili con il nostro. Questo ci ha portato a incontrare nuovi partner, siano essi inventori che disegnano nuovi spazi e nuovi prodotti, sia aziende come, ad esempio, Mercedes.

MN: *La collaborazione con Mercedes suscita innanzitutto un sentimento di autentica sorpresa...*

CdB: La sorpresa più grande è stato accorgersi

Sul futuro di Artemide

On the Future of Artemide

Una conversazione / A Conversation

Michele Nastasi: *For Light+Building in Frankfurt and the Salone del Mobile in Milan Artemide is presenting itself to the public in 2016 not just with a series of important new products, but with a renewed strategy and a philosophy focused on the future, the fruit of long experience.*

Carlotta de Bevilacqua: I'd like to say something important by way of introduction, and it is that today the time it takes for the transfer of technology, that is to say the time that passes between research and its application, is growing ever shorter. This has opened up new prospects for a company like Artemide, which keeps a close eye on research, or to put it better on what we have learned, in a broad and interdisciplinary sense, about light, and which has knowhow in manufacturing, because you have to be able to make practical use of that knowledge. Ernesto [Gismondi] has always been committed to this, with the result that Artemide invests 7% of its turnover in research and is an enterprise capable

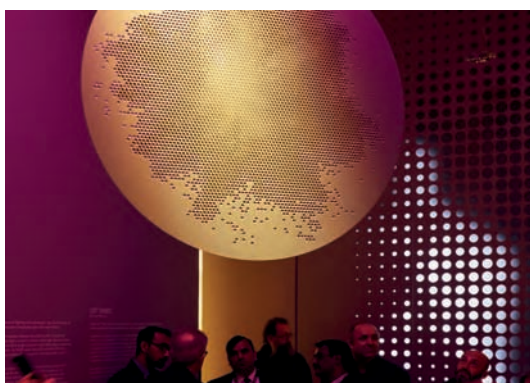
of industrializing and realizing what it gains from knowledge. It's something made of materials, of electronics... "from the atom to the bit" I want to say, because you're dealing with material and energy resources, as well as with what you want to do. Our heritage is also a physical one, made up of factories on European territory and continuous quality control. And today there is also an "immaterial activity" that is integrated with all this and that is ever more important, linked to software and to intangible aspects of lighting design. The fact of having generated a great deal of expertise, something that is always evolving, makes it possible to understand the great phenomena that are modifying the world, to recognize and take on board other major areas of knowhow compatible with our own. This has led to a meeting with new partners, be they inventors who are designing new spaces and new products or companies like, for example, Mercedes.

di una vicinanza tra gli statement e le visioni del futuro delle due aziende. Mercedes è il leader mondiale dell'*automotive*, e non si occupa solo di automobili, ma anche di altri prodotti legati all'esperienza del movimento: aerei, barche, ecc. Con il marchio Mercedes-Benz Style si aprono per loro nuove frontiere e la possibilità di agire in altri campi. Nel secolo della fotonica, Mercedes ha colto l'importanza della luce e ha cercato il miglior partner in questo campo per fare un percorso di luce. Ha cercato un'azienda che fa ricerca, fa manufacturing, un'azienda europea seria che sposa una visione del design incentrato sull'esperienza umana e sul rispetto dell'ambiente. C'è poi un altro punto importante in comune, ed è la questione della gamma, perché Mercedes applica la stessa competenza dalla classe più alta fino a quella più popolare. È qualcosa che noi abbiamo sempre fatto, perché riteniamo che si possa provvedere a dare luce al mondo in modo democratico, facendo luce nel migliore dei modi, ma differenziando

le performance dalle più semplici alla più sofisticate, come stiamo facendo, per fare un esempio, con i nuovi proiettori di Michele De Lucchi.

MN: *Come si è sviluppata questa collaborazione? Avete lavorato subito su un prodotto?*

CdB: Sono venuti da noi con l'idea di condividere con noi le loro idee e ci hanno chiesto di mettere a disposizione il nostro know-how per dare vita a un percorso comune. Gli ultimi mesi sono stati intensi in termini di sperimentazione, e il prodotto che ora presentiamo, *Ameluna*, è l'inizio di questo percorso. Dunque Mercedes-Benz Style è l'autore di un progetto per Artemide, e firma un prodotto all'interno di una nostra collezione. In futuro si potranno forse aprire altri scenari, ma per il momento c'è soprattutto una condivisione di principi. Il nome stesso unisce le due aziende [Artemide, Mercedes, luna], è



Light over Time, Tapio Rosenius
Light+Building, Frankfurt, 2016

Pagina successiva / Next page:
Stand Artemide, Light+Building,
Frankfurt, 2016

MN: *The collaboration with Mercedes elicits in the first place a feeling of genuine surprise...*

CdB: The biggest surprise has been to realize just how close a parallel there is between the statements and the visions of the future of the two companies. Mercedes is a world leader in the automotive industry, and does not make just cars, but also other products connected with movement: airplanes, boats and so on. With the Mercedes-Benz Style brand new frontiers are opening up for them, and the possibility of acting in other fields. In the age of photonics, Mercedes has grasped the importance of light and has sought the best partner in this field with which to make a venture into lighting. It has looked for a company that does both research and manufacturing, a serious European company that espouses a vision of design centered on the human experience and on respect for the environment. Then there is another important point we have in common, and it is the question

of range, because Mercedes applies the same expertise to all its products, from the ones at the top end to the more popular. This is something we have always done, as we think that it is possible to provide the world with light in a democratic way, making lighting appliances as well as possible, but differentiating their performance from the simplest to the most sophisticated, as we are doing, to give you an example, with Michele De Lucchi's new spotlights.

MN: *How did this collaboration develop? Did you start to work on a product straightaway?*

CdB: They came to us with the idea of sharing their ideas with us and asked us to make our knowhow available in order to set out on a common journey. The last few months have seen some intense experimentation, and the product that we are presenting now, *Ameluna*, is the beginning of this process. Thus Mercedes Benz

de®



in italiano e ricorda la dea della luce lunare, Artemide, e segna una relazione umana di reciproca fiducia. È una storia entusiasmante e molto europea, non nel senso di un puro styling e di un'idea formale del Made in Italy, ma perché è un modo di dare vita a prodotti bellissimi e duraturi. Se dovessi definire con una parola l'idea di *Ameluna* userei la parola esperienza, *experience*, perché questo progetto è interamente rivolto all'esperienza della luce. Mercedes ha una sede nella Silicon Valley dove produce le app, e ne ha realizzata una, insieme a noi, per poter gestire l'esperienza luminosa della luce nell'automobile così come negli ambienti quotidiani della casa, o dell'ufficio. Un'esperienza della luce legata al movimento.

MN: *Hai accennato a una nuova famiglia di proiettori.*

CdB: Ne parlavo in relazione al concetto di gamma, perché Michele De Lucchi ha realizzato

tre modelli dello stesso faretto, che si chiama *Tycho*, proprio con l'idea che la competenza sia comune a usi e situazioni molto differenziate. Qualche mese fa ho raccolto per lui in una scatola tre componenti base: il LED, l'ottica, l'alimentatore, dandogli un prezzo di riferimento per il prodotto finale, ma chiedendogli di sviluppare anche una proposta più raffinata per illuminare l'arte. Il tema è quello di mettere in scena e, attraverso la luce, dare vita a qualcosa, sia esso un vestito o un prodotto in uno showroom, o un'opera d'arte come la *Pietà Rondanini* di Michelangelo, di cui Artemide proprio con De Lucchi ha recentemente riprogettato l'allestimento luminoso. Questo nuovo prodotto è particolarmente felice, credo sia una vera e propria *Tolomeo* dei faretti: ha tre taglie, un modello piccolo, uno grande e poi un modello speciale, lo *shaper*, che stiamo testando sulla *Pietà Rondanini*. In questo momento il simulacro della Pietà è in Artemide per fare tutte le misurazioni e i test necessari per illuminare la

Oggi il tempo di transfer tecnologico, cioè quello che passa tra la ricerca e l'applicazione, è sempre più ridotto. Questo ha aperto nuove frontiere del progetto per chi, come Artemide, è un grande osservatorio sulla ricerca e ha know-how sul manufacturing.

Today the time it takes for the transfer of technology, that is to say the time that passes between research and its application, is growing ever shorter. This has opened up new frontiers of design for a company like Artemide, which keeps a close eye on research and has knowhow when it comes to manufacturing.

Style is the author of a design for Artemide, and has created a product that will be part of one of our collections. In the future other scenarios may arise, but for the moment there is above all a sharing of principles. The name itself unites the two companies [Artemide, Mercedes, *luna*], it is in Italian and recalls the goddess of moonlight, Artemis, and it is a mark of a human relationship of mutual trust. It's an exciting and very European story, not in the sense of pure styling and a formal idea of "Made in Italy," but because it is a way of coming up with beautiful and lasting products.

If I had to sum up the idea of *Ameluna* in just one word I would pick experience, because this project is focused entirely on the experience of light. Mercedes has an R&D center in Silicon Valley where it produces apps and it has created one, together with us, that can be used to control the experience of light in the automobile as well as in the everyday settings of the home, or the office. An experience of light linked to movement.

MN: *You mentioned a new set of spotlights.*

CdB: I referred to it in relation to the concept of range, because Michele De Lucchi has created three models of the same spot, which is called *Tycho*, precisely with the idea that expertise is common to highly differentiated uses and situations. A few months ago I put three basic components together for him in a box: the LED, the optics and the power supply, giving him a ballpark price for the end product, but asking him also to develop a more refined proposal for illuminating art. The theme was that of using light to stage something and bring it to life, be it an article of clothing or a product in a showroom or a work of art like Michelangelo's *Pietà Rondanini*, of which Artemide and De Lucchi have recently redesigned the lighting. This new design is particularly successful, I think it is a real *Tolomeo* of spots: it is available in three sizes, a small model, a large one and then a special model, the "shaper," which we are testing on the

statua al meglio, e verrà esposto nello stand di Francoforte a Light+Building. La competenza in questo progetto è talmente declinata che non ha più senso parlare di un singolo oggetto, ma di fare luce.

MN: *Mi sembra che una terza parola, dopo experience e messa in scena, possa essere il tempo.*

CdB: Il tempo è il tema centrale del progetto che abbiamo sviluppato con Tapio Rosenius, un altro incontro recente e fortunato. L'idea su cui abbiamo lavorato, e che è approdata ai due nuovi proiettori *Light over Time*, è che la luce segua il tempo imitando i meccanismi della natura, sia modificandosi fisicamente in termini di colore, fascio e intensità, sia in termini di interazione, attraverso un software studiato per essere particolarmente intuitivo e semplice da usare. La cosa più straordinaria è che tutto questo accade senza movimenti meccanici, per cui le performance della lampada sono controllate

interamente attraverso il software.

Una quarta parola è poi certamente *scrittura*, e si riferisce al progetto *Alphabet of Light* che abbiamo realizzato con BIG. È un progetto interessantissimo perché è una scrittura di luce nell'ambiente, che può essere un font – il primo font creato nello spazio con la luce – o configurarsi come una forma astratta, una linea o una circonferenza. È quindi un modo di comunicare con la luce, sia in termini di *logos*, sia in termini più ampi di interazione con lo spazio. Con Daan Roosegaarde, invece, stiamo lavorando su un nuovo sistema e sul tema della *self-awareness*.

MN: *Parliamo ora di Silent Field, un tuo nuovo progetto che introduce il tema del colore e configura spazi attraverso la propria fisicità.*

CdB: *Silent Field* è un progetto legato all'idea di territorialità nei termini dell'ecologia comportamentale e della prossemica:

Avere generato una competenza sempre in evoluzione, rende possibile incontrare nuovi partner, siano essi designer, architetti, inventori o aziende che disegnano nuovi spazi e nuovi prodotti.

The fact of having generated an expertise that is always evolving makes it possible to meet new partners, be they designers, architects, inventors or companies who are designing new spaces and new products.

Pietà Rondanini. At this moment a reproduction of the *Pietà* is at Artemide and is being used to carry out all the measurements and tests needed to illuminate the sculpture in the best way, and it will be put on display in the stand at Frankfurt's Light+Building. The expertise that has gone into this project is so fine-tuned that it no longer makes sense to speak of a single object, but of making light.

MN: *It seems to me that a third word, after experience and staging, could be time.*

CdB: Time is the central theme of the project we have developed with Tapio Rosenius, another recent and fruitful encounter. The idea on which we worked, and which has led to the design of two new spotlights called *Light over Time*, is that light should follow the time of day, imitating the mechanisms of nature, by modifying itself both physically in terms of color, beam and intensity, and in terms of interaction, by means of a software

program designed to be particularly intuitive and simple to use. The most extraordinary thing is that all this is done without any mechanical movements, so that the properties of the lamp are controlled entirely by the software.

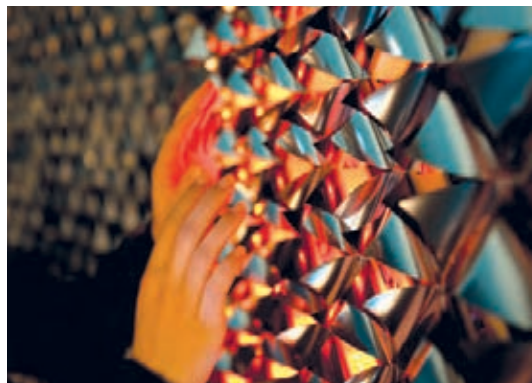
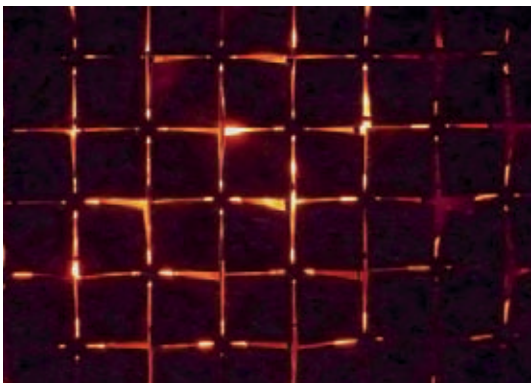
A fourth word would certainly be *writing*, and refers to the *Alphabet of Light* project we have carried out with BIG. It is an extremely interesting project because it involves writing with light in the setting, using what can be called a font – the first font created in space with light – or take the form of an abstract shape, a line or a circumference. So it is a way of communicating with light, both in terms of *logos* and in more general terms of interaction with space. With Daan Roosegaarde, on the other hand, we are working on a new system and on the theme of self-awareness.

MN: *Now let's talk about Silent Field, a new design of yours that introduces the theme of color and shapes spaces through their physicality.*

è un grande cerchio sospeso che configura uno spazio, o compone in modo molecolare una serie di spazi, ed è a sua volta un paesaggio. Si vengono a creare dei luoghi di appartenenza, una territorialità come accade agli animali, che possono trovarsi in gruppi o isolati. Installato in un ufficio, che oggi è uno spazio sempre più smaterializzato, permette di ritrovare un campo visivo identificabile e reale, e anche senza barriere fisiche ci si trova in uno spazio più racchiuso, di relazione. Questo accade attraverso la combinazione di elementi molto semplici: è costruito da un “fondo” circolare e da un set minimo di luci che produce una grande omogeneità luminosa e non abbaglia, una luce davvero magica e di grande benessere. Il fondo ha una funzione acustica che è all’origine del progetto, e che ne detta le caratteristiche materiche e formali: è uno stampo di tessuto riempito di ovatta in cui ci sono buchi e avvallamenti di diversi spessori come se fossero i crateri di Marte, necessari per l’assorbimento

acustico. Su questo primo esperimento ho scelto tre colori per il “fondo” (bianco, nero e rosso), mentre nei corpi illuminanti ho lavorato per sintesi additiva del colore, di colori primari (tre primari, nero e bianco) e secondari (arancio, viola e verde). Mi sono ispirata ai campi di fiori, ma anche ad alcuni monocromi (bianco su bianco, nero su nero). Anche qui c’è un’interazione perché le ottiche si possono muovere manualmente [...].

Le lampade sono come fiori che si possono comporre, e ognuno può essere autore del proprio paesaggio visivo. C’è dunque anche un esercizio di colore, non sulla luce, ma sugli effetti percettivi del prodotto stesso. Il progetto si configura come un’isola di lavoro, di vita, in cui la territorialità non è data solo dalla luce e dall’ombra, ma anche dalla configurazione di questi elementi in uno spazio e dal comfort acustico che genera. Luce, suono e percezione.



Lotus, Daan Roosegaarde

CdB: *Silent Field* is a design linked to the idea of territoriality in behavioral ecology and proxemics: it is a large suspended circle that configures a space, or composes a series of spaces in a molecular fashion, and is in turn a landscape. This results in the creation of places of belonging, of a territoriality as happens with animals, which can live in groups or in isolation. Installed in an office, which is an increasingly dematerialized space nowadays, it makes it possible to find an identifiable and real field of vision, and even without physical barriers be located in a more contained space, one of relationship. This is achieved through the combination of very simple elements: it is created by a circular “backdrop” and a minimal set of lights that produces a very uniform glow and does not dazzle, a truly magical light that produces a great feeling of wellbeing. The backdrop has an acoustic function that is at the root of the design and dictates its material and formal characteristics: it is a mold of fabric filled with wadding in which there are holes and

hollows of different thicknesses, like craters on Mars, that are required for sound absorption. In this first experiment I have chosen three colors for the “backdrop” (black, white and red), while in the light fixtures I’ve worked by additive color mixing, using primary colors (the three primaries and black and white), and secondary colors (orange, violet and green). I drew my inspiration from fields of flowers, as well as from some monochromes (white on white, black on black). Here too there is an interaction because the lenses can be moved by hand [...]. The lamps are like flowers that can be arranged and everyone can be the creator of their own visual landscape. So there is also an exercise of color, not on the light but on the effects of the product itself on perception. The design takes the form of an island of work, of life, in which the territoriality is not created just by the light and shade, but also by the configuration of these elements in a space and the feeling of acoustic comfort that it generates. Light, sound and perception.



Ameluna: Artemide, Mercedes, luna. La sorprendente collaborazione tra Mercedes-Benz Style e Artemide è una storia entusiasmante capace di dare vita a prodotti bellissimi e duraturi.

Ameluna: Artemide, Mercedes, luna. The surprising collaboration between Mercedes-Benz Style and Artemide is an exciting story capable of giving rise to beautiful and lasting products.

Ameluna

Artemide + Mercedes-Benz Style

Nel secolo della fotonica, Mercedes-Benz ha colto l'importanza della luce e ha cercato il miglior partner in questo campo per fare un percorso di luce. *Ameluna* è il primo prodotto nato dalla collaborazione di Mercedes-Benz Style e Artemide, un incontro tra due aziende leader dei rispettivi settori – quello automobilistico e quello del light design – basato su una forte condivisione di principi e su una visione del design incentrato sull'esperienza umana e sul rispetto dell'ambiente. *Ameluna* è una lampada che trae ispirazione dalla luminescenza del mondo naturale e che sfrutta la competenza tecnologica di Artemide, integrandosi con le atmosfere luminose dell'abitacolo dell'automobile perseguita da Mercedes-Benz.

In the age of photonics, Mercedes-Benz has grasped the importance of light and has sought the best partner in this field with which to make a venture into lighting. *Ameluna* is the first product to emerge out of the collaboration between Mercedes-Benz Style and Artemide, a meeting of two companies that are leaders in their respective sectors – that of cars and that of lighting design – based on a strong sharing of principles and on a vision of design centered on the human experience and on respect for the environment. *Ameluna* is a lamp inspired by the luminescence of the natural world that exploits Artemide's technological expertise, complemented by the research into the lighting of car interiors carried out by Mercedes-Benz.



Artemide + Mercedes A Bright Future

Since 2010, in addition to its traditional focus on cars, Mercedes-Benz has been designing other kinds of products under the brand Mercedes-Benz Style, producing them in collaboration with selected partners. Gordon Wagener, vice president of Design Daimler AG, explains that the aim is to extend the well-established image and experience of Mercedes-Benz to other areas of people's lives. The sector of the automobile is one of the most prestigious in industrial design, a field which involves the manufacture of highly complex machines and where many different disciplines make a contribution to the aesthetics and the feeling of a product. Out of this program of extension of the brand image has come the collaboration between Mercedes-Benz and Artemide, a world leader in lighting design, based on a surprising coincidence of the values of the two companies in terms of innovation, quality and sustainability.

This first phase of collaboration and experimentation has led to the creation of the *Ameluna* hanging lamp, a product that continues and complements the research into the lighting of car interiors carried out by Mercedes for the new E-Class. The lamp, like the lighting of the driver and passenger compartment of some models of car, is controlled by a smartphone app, which can be used to adjust the intensity and color of light both in the automobile and in the settings of our daily lives, at home and in the office, setting the experience of light in motion. The lamp is a transparent and light circular element that is brought to life by the light. The design is optimized by means of a set of lenses that controls the direct emission of light and injects part of the light given off by a ring of LEDs inside the body of the lamp, emphasizing its line and substance and generating a diffuse luminosity. Wagener adds that the product has drawn inspiration from two elements of nature, the delicate

and magical glow emitted by bioluminescent creatures in the oceans and the moon that reflects the light of the sun. This also explains the name *Ameluna*: a combination of Artemide, Mercedes-Benz and the Italian word for moon. The fascination with nature and simplicity is one of the most important aspects of Mercedes-Benz's design philosophy, which finds expression in the recognizability of the form and in the sensuality of the lamp's surfaces, as well as in its functions. Like Mercedes-Benz cars, *Ameluna* is a combination of extremely advanced technical expertise, as the lamp makes use of the results of technological research in the field of optoelectronics, and a mastery of the aspects of emotion and experience. The idea of expressing a timeless quality in an object, i.e. of creating an icon, is something that has made many of the inventions of Mercedes-Benz and Artemide famous and that has naturally guided this design too.

Artemide + Mercedes

A Bright Future

Dal 2010, oltre al classico design di automobili, Mercedes-Benz ha progettato altri tipi di prodotti con il marchio Mercedes-Benz Style, realizzandoli in collaborazione con altri partner selezionati. Gorden Wagener, vice presidente di Design Daimler AG, spiega che l'obiettivo è di estendere l'immagine consolidata e l'esperienza di Mercedes-Benz ad altri ambiti della vita delle persone. Quello dell'automobile è uno dei campi più prestigiosi dell'industrial design, in cui si realizzano prodotti molto complessi e dove sono molte le discipline che concorrono a creare l'estetica e il feeling di un prodotto. È in questo programma di estensione di immagine che nasce la collaborazione tra Mercedes-Benz e Artemide, uno dei leader mondiali del light design, basata su una sorprendente coincidenza dei valori delle due aziende in termini di innovazione, qualità e sostenibilità. Questa prima fase di collaborazione e sperimentazione ha portato alla realizzazione della lampada a

sospensione *Ameluna*, un primo prodotto che estende e integra la ricerca sulle atmosfere luminose dell'abitacolo dell'automobile portata avanti da Mercedes per la nuova Classe E. La lampada, così come l'ambiente luminoso di alcuni modelli di auto, è controllata da un'applicazione su smartphone, grazie alla quale l'intensità luminosa e il colore possono essere gestiti sia nell'automobile che e negli ambienti della quotidianità, la casa e l'ufficio, mettendo in movimento l'esperienza della luce.

La lampada diventa un elemento circolare trasparente e leggero che prende vita attraverso la luce. L'intero progetto è ottimizzato attraverso un'ottica che controlla l'emissione luminosa diretta ed inietta parte della luce emessa da una corona di LED all'interno della scocca, mettendone in risalto la linea e la consistenza e generando una luminosità diffusa.

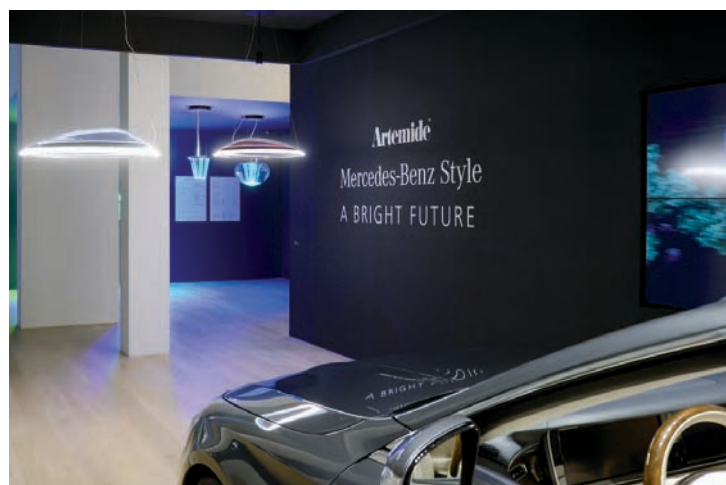
Wagener aggiunge che il prodotto ha tratto ispirazione da due elementi naturali, la luminosità

delicata e magica delle creature bioluminescenti degli oceani, e la luna che riflette la luce del sole. Questo spiega anche il nome *Ameluna* una combinazione di Artemide, Mercedes-Benz e la parola italiana "luna". Il fascino per la natura e la semplicità sono alcuni degli aspetti più importanti della filosofia progettuale di Mercedes-Benz, che si rispecchia nella riconoscibilità della forma e nella sensualità delle superfici della lampada, così come nelle sue funzioni. Come le automobili di Mercedes-Benz, *Ameluna* è una combinazione di una competenza tecnica molto avanzata, poiché la lampada sfrutta una ricerca tecnologica in ambito optoelettronico, e di una sapienza nel dare vita ad aspetti emozionali e esperienziali. L'idea di esprimere in un oggetto una fascinazione senza tempo, cioè di creare un'icona, è qualcosa che ha reso celebri molte invenzioni di Mercedes-Benz e di Artemide e che ha naturalmente guidato anche questo progetto.

Esprimere in un oggetto una fascinazione senza tempo, cioè creare un'icona, è qualcosa che ha reso celebri le invenzioni di Mercedes-Benz e di Artemide e che ha guidato anche questo progetto.

Expressing a timeless quality in an object, i.e. creating an icon, is something that has made the inventions of Mercedes-Benz and Artemide famous and that has guided this design too.

Gorden Wagener, Vice President of Design Daimler



Ameluna. Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

Experience Interaction

Le performance ottiche di *Ameluna* possono combinarsi con la definizione di atmosfere di luce e colore.

Un elemento cilindrico pende dall'alto sul corpo trasparente proiettando un fascio di luce RGBW. In questo modo *Ameluna* estende e integra la ricerca sulle atmosfere luminose dell'abitacolo dell'automobile portata avanti da Mercedes per la nuova Classe E. La lampada, così come l'ambiente luminoso di alcuni modelli di auto, è controllata da un'applicazione su smartphone, grazie alla quale l'intensità luminosa e il colore possono essere gestiti sia nell'automobile che negli ambienti della quotidianità, la casa e l'ufficio, mettendo in movimento l'esperienza della luce.

Ameluna's optical properties can be combined with the creation of atmospheres of light and color.

A cylindrical element hangs above the transparent body, projecting a beam of RGBW light. In this way *Ameluna* extends and supplements the research into the lighting of car interiors carried out by Mercedes for its new E-Class. The lamp, like the lighting of the driver and passenger compartment of some models of car, is controlled by a smartphone app, which can be used to adjust the intensity and color of light both in the automobile and in the settings of our daily lives, at home and in the office, setting the experience of light in motion.

Se dovessi definire con una parola l'idea di Ameluna userei la parola esperienza, experience, perché questo progetto è interamente rivolto all'esperienza della luce.

If I had to sum up the idea of Ameluna in just one word I would pick experience, because this project is focused entirely on the experience of light.

Carlotta de Bevilacqua, Vice President of Artemide

Ameluna può registrare l'esperienza di luce della nuova Mercedes E-Class e duplicarla in un altro spazio grazie ad una app appositamente creata per questo prodotto.

Ameluna can take the experience of light in the new Mercedes E-Class and duplicate it in another space thanks to an app created especially for this product.





Mercedes



SEE
THE
LIGHT

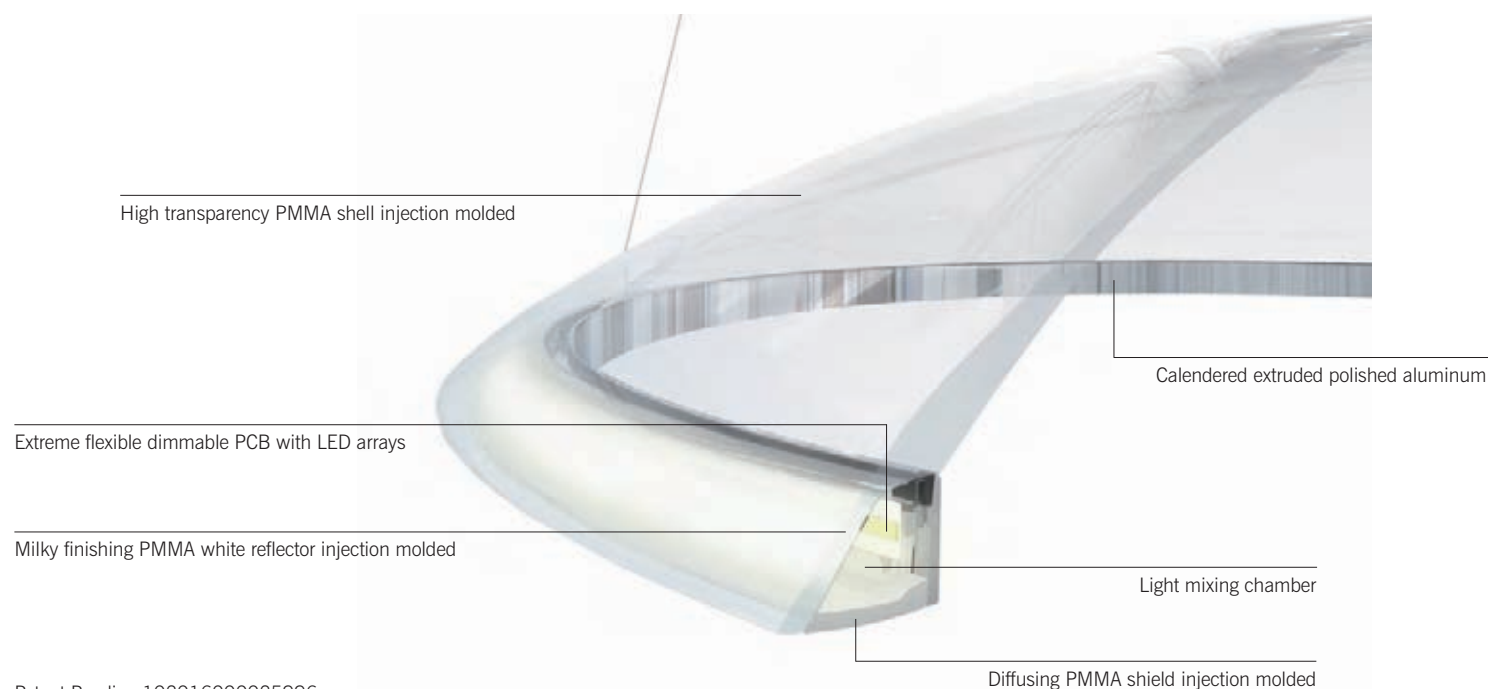
Optical Innovation

La luminescenza di *Ameluna* è ottenuta grazie a una corona di LED interna a una scocca, sostenuta da un sottile anello metallico, e da un'ottica che controlla l'emissione diretta iniettando parte della luce emessa all'interno della scocca. Attraverso una ricerca sulle geometrie più adatte a rifrangere la luce e la scelta dei materiali e dei trattamenti superficiali più innovativi, circa il 70% dell'emissione è indirizzato direttamente nell'ambiente con un'apertura controllata. Il restante 30% viene iniettato all'interno del materiale provocando un effetto di luminescenza. Il controllo dell'abbagliamento è ottenuto grazie a una finitura superficiale che sfuma dalla trasparenza all'opalino.

Ameluna's glow is obtained by means of a ring of LEDs inside the body of the lamp, supported by a thin metal hoop, and a set of lenses that controls the direct emission of light and injects part of it into the lamp. Through research into the geometries best suited to refracting the light and the choice of the most innovative materials and surface treatments, around 70% of the light emitted is channeled directly into the setting with a controlled aperture. The remaining 30% is injected into the material, producing an effect of luminescence. Glare is kept under control by means of a surface finish that shades from transparency into opalescence.

Ricerca, tecnologia e valori comuni si traducono in un'esperienza inaspettata capace di interpretare allo stesso tempo il design Artemide e lo stile Mercedes.

Research, technology and shared values are translated into an unexpected experience able to reflect at one and the same time Artemide design and Mercedes style.





Nella Pietà Rondanini di Michelangelo è particolarmente importante l'ombra propria dalla statua, e questa è sottolineata dall'illuminazione. Quella della statua sull'ambiente invece l'abbiamo eliminata.

What is particularly important in the Pietà Rondanini is the shadow cast by the statue on itself, which is emphasized by the lighting. On the other hand, we have eliminated the one cast by the statue on its surroundings.

Michele De Lucchi

Tycho

Michele De Lucchi

La collaborazione tra Artemide e Michele De Lucchi sembra essere il frutto di un incontro speciale tra la predilezione del designer per il disegno di lampade e la capacità dell'azienda di ricevere e stimolare la sperimentazione. I risultati di questa ricerca comune si declinano oggi secondo diverse modalità che spaziano dall'oggetto (una nuova famiglia di faretti adatti a una varietà di ambienti della quotidianità e agli spazi espositivi), all'allestimento (lo stand di Artemide a Light+Building di Francoforte), alle installazioni luminose negli ambienti museali (il nuovo progetto di illuminazione della *Pietà Rondanini* di Michelangelo all'Ospedale Spagnolo del Castello Sforzesco di Milano).

The collaboration between Artemide and Michele De Lucchi seems to be the fruit of a special encounter between the designer's predilection for the design of lamps and the company's ability to pick up on and stimulate experimentation. The results of this common research find expression in different ways today, ranging from objects (a new series of spotlights suited to a variety of everyday settings and to exhibition spaces) to displays (Artemide's stand at Light+Building in Frankfurt) and lighting installations in museums (the new project for the illumination of Michelangelo's *Pietà Rondanini* in the Ospedale Spagnolo of Milan's Castello Sforzesco).

Per Artemide disegno tranquillamente anche trenta lampade ogni anno: la sua forza sta qui, nella capacità di sperimentare molto liberamente, per poi essere estremamente concreti nella produzione e nel mercato.

I easily design as many as thirty lamps a year for Artemide: at times some of them will go into production, at others none. This is where Artemide's strength lies: in the capacity to experiment very freely, and then be extremely realistic when it comes to production and the market.

Conversation with Michele De Lucchi

Michele Nastasi: You have always worked in different areas of design: product design, with Memphis and Olivetti, with the design of the *Tolomeo* lamp for Artemide, etc. The design of interiors and workspaces, always for prestigious clients. Museums, with the design of displays for the Neues Museum in Berlin, the Gallerie d'Italia on Piazza della Scala in Milan, the Triennale, etc. If we want to go beyond Rogers's methodology of "from the spoon to the city," how do you approach this crossing of the boundaries between different disciplines of design?

Michele De Lucchi: To answer I must on the one hand make reference to my training in Florence, having studied there during the period of Radical Architecture. I received an intellectual and liberal, rather than technical education, something that was then reinforced by meeting Ettore Sottsass when I moved to Milan. With him I understood that the problem of design is always human beings, and their habitat: this has always been the focus of my work, and it has freed me from disciplinary boundaries. On the other there is an important element that holds the different aspects of my work together: the age in which we live is strongly shaped by industry and the market of the industrial product. Industry is always there: whether

you're designing a lamp or you're designing buildings, it is always a matter of finding a system of production that is up to date, value for money and less intrusive and harmful for the environment.

MN: I think, however, that a characteristic of your work, and of your persona too, is that of uniting certain modern aspects, in the first place industry and mass production, with others that we could describe as "antimodern": the production in small runs of objects that are almost handcrafted, like your glasses and your beard.

MDL: Certainly, but I must say that industry and handicraft are not two distinct and contrasting worlds, they are the same thing. To make an object by machine you need to have fine-tuned it so well that the process can be automated, so that craftwork becomes all the more important and sophisticated in relation to automated production. To give you an example, the Salone del Mobile in Milan is such a success because every year it presents thousands of handmade prototypes that in the best cases become industrial products, but most of the time remain experiments, which are fundamental to refining our objectives.

MN: Your relationship with Artemide is so special that you are not just

the company's primary designer, but also the only Italian one, or almost. This role is certainly the result of a meeting of minds that is in many ways unique.

MDL: On the one hand there is my passion for designing lamps, in the sense that I'm always designing lamps [...]. If I'm bored and have nothing to do I start designing lamps. Lamps are the objects that best represent a period, so that we can recognize the date of a setting from the light in it, and in them there is a component of technological evolution that is always characteristic of the contemporary world. In addition, it is work that keeps me continually occupied. I easily design as many as thirty lamps a year for Artemide: at times some of them will go into production, at others none. This is a sector in which the distance between design and product is very obvious: there can be designs that are very beautiful but don't sell, and products whose design is very weak but have great market potential, and this fascinates me and is something I investigate continually. This is where the strength of Artemide – of Ernesto Gismondi and now of Carlotta de Bevilacqua too – lies: in the capacity to experiment very freely, and then be extremely realistic when it comes to production and the market.

Conversazione con Michele De Lucchi

Michele Nastasi: Lei ha sempre lavorato in ambiti diversi del progetto: il design, per Memphis e Olivetti, per Artemide con il progetto della Tolomeo, ecc.; l'architettura d'interni e gli spazi di lavoro, sempre con committenze eccellenti; la museografia, con l'allestimento del Neues Museum a Berlino, le Gallerie d'Italia in Piazza della Scala, la Triennale, ecc. Volendo superare la metodica di Rogers "dal cucchiaino alla città", in che modo lei affronta questa trasversalità progettuale?

Michele De Lucchi: Per rispondere devo da un lato fare riferimento alla mia formazione a Firenze, avendo studiato durante il periodo dell'Architettura radicale. Ho avuto una formazione intellettuale e umanistica, più che tecnica, che si è poi rafforzata incontrando Ettore Sottsass quando mi sono spostato a Milano. Con lui ho capito che il problema del progetto è sempre l'uomo, e il suo habitat: questo è sempre stato il fuoco

del mio lavoro, e mi ha liberato dai confini disciplinari. Dall'altro c'è un elemento importante che tiene insieme i diversi aspetti del mio lavoro: l'epoca nella quale viviamo è fortemente connotata dall'industria e dal mercato del prodotto industriale. C'è sempre l'industria, sia che si disegni una lampada, sia che si disegni edifici, il tema è sempre trovare un sistema produttivo aggiornato, conveniente, pratico, meno invasivo e dannoso per l'ambiente.

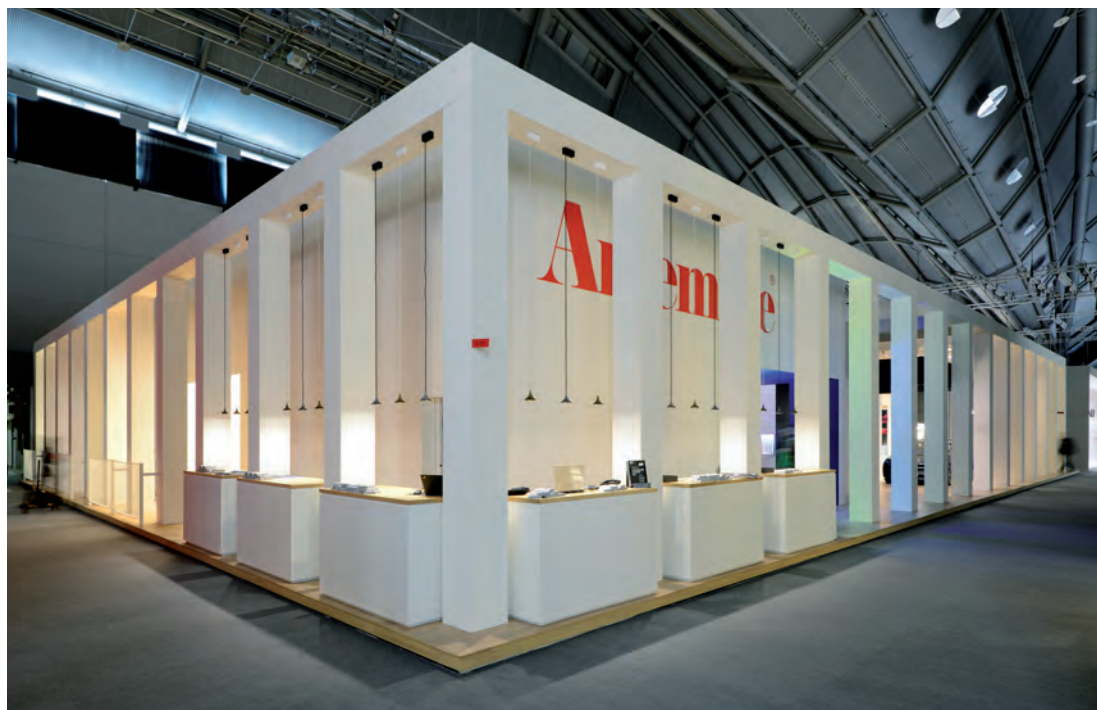
MN: Credo però che una caratteristica del suo lavoro, ma anche della sua persona, è quella di unire alcuni aspetti moderni, in primo luogo l'industria e la grande serie, ad altri che potremmo definire "antimoderni": la produzione di oggetti quasi artigianali e in serie limitate, così come i suoi occhiali e la sua barba.

MDL: Certamente, ma devo dire che industria e artigianato non sono

due mondi distinti e contrapposti, sono la stessa cosa. Per produrre un oggetto a macchina bisogna averlo messo a punto a mano tanto bene da poter automatizzare il processo, per cui l'artigianato diventa tanto più importante e sofisticato in relazione alla produzione automatizzata. Per fare un esempio il Salone del Mobile di Milano ha tanto successo perché ogni anno vengono presentate migliaia di prototipi fatti a mano che nei casi migliori diventano prodotti industriali, ma la maggior parte delle volte rimangono sperimentazioni, che sono fondamentali per fare evolvere i nostri obiettivi.

MN: Il suo rapporto con Artemide è così speciale da essere non solo il designer di riferimento dell'azienda, ma anche l'unico designer italiano, o quasi. Questo ruolo è certamente il frutto di un incontro che presenta aspetti di unicità.

MDL: Da una parte c'è la mia passione per disegnare lampade,



Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

MN: In my view you are also carrying on a certain Italian way of “seeing” that is linked to the exercise of the imagination and the use of fantasy and has a strong connection with form, remote from the technological wizardry that characterizes other lines of research – even at Artemide – and that tends toward the dissolution of the object. Do objects still have meaning for you?

MDL: I love objects to the point of tending to turn even architecture into an object. For example, the greatest criticism I have received with regard to the Unicredit Pavilion in Piazza Gae Aulenti here in Milan is that it is not a work of architecture but an object set on the ground [...]. For me this is not a criticism, it is something that makes me happy because it's exactly what I want to do. The world of objects is a world in which many emotions and affections are concentrated, and so there is a sort of need for objects and for form that is never solely material. In recent years, however, especially with the advent of the LED, the way of thinking about the object has changed, so that it has taken on more of the dimension of an installation. LEDs are light sources of small size that are not used as single points like the

old bulbs, but in a diffuse way, so that when designing we no longer think just about one object, but also about the relations with other objects, and with the whole space with which it interacts. The theme of the installation is the right way to tackle the time-bound nature of objects and to respond to our continual need for new things, for new atmospheres and emotions.

MN: Recently you redesigned the display of Michelangelo's *Pietà Rondanini* at the Castello Sforzesco in Milan. What criteria guided the new lighting realized with Artemide? How did you tackle the question of shadows in relation to such a dramatic sculpture?

MDL: The fundamental criterion was to make the sculpture visible and nothing else, so we worked on the air around it rather than on the rest of the already well-defined space of the Ospedale Spagnolo. With Artemide we concentrated on a system for shaping the light, which only strikes the sculpted form without scattering around it, creating glows on the floors and walls: a very carefully guided and controlled light. What is particularly important in the *Pietà Rondanini* is the shadow cast by the statue on itself, something

that Michelangelo intended, and this shadow is emphasized by the lighting. On the other hand, we have eliminated the one cast by the statue on its surroundings.

MN: Is there continuity between this project and the most recent research conducted with Artemide?

MDL: Today in particular we are developing a highly simplified system of spotlights, intended for use not just in exhibition spaces, or in stores, but also in the home and in offices. Today light is chiefly a matter of ambience, and so of diffused lighting and accents. The new spots have the job of producing these accents and doing it in the simplest way possible. The LED is a source of unidirectional and highly concentrated light, which can be annoying, so we have designed a visor, an eyelid to direct the light and not dazzle.

MN: How do you see Italian design, and what is your place in it?

MDL: I see Italian design as being in a good state owing to the relationship between handicraft and industry which we talked about earlier. The crafts have survived in Italy because this is a country that

over the years has not set out to automate all sectors of production, and there are still many areas in which a talent for making things by hand finds expression. Moreover, the conception of the crafts in Italy is different from that of countries like France or Japan, where handmade things are regarded as a “luxury.” We have developed an idea of craftsmanship as experimentation, so that in each new project, in a certain sense, you have to start again from scratch. This is a purely Italian approach, and it is the basis of the success of our companies. Another good thing I see is the fact that Italian designers have been able to respond, and it is my hope that they will continue to do this, not just to minor needs and the little conveniences of the human being, but above all to the great matters with which we are struggling today, like living in ever smaller spaces, living longer, the question of the movement of peoples, of death, of life and of conservation of the planet. A designer is not a technical specialist who solves small problems, but an intellectual who tackles the great themes of humanity: this is something that I recognize in some exponents of Italian design, and that I try in my turn to teach.



nel senso che disegno lampade in continuazione... Se mi annoio e non ho niente da fare mi metto a disegnare lampade. Le lampade sono l'oggetto che meglio rappresenta un'epoca, tanto che possiamo riconoscere un ambiente dalla luce che c'è dentro, e in esse c'è una componente di evoluzione tecnologica che è sempre caratteristica della contemporaneità. Inoltre è un lavoro continuo, per cui per Artemide disegno tranquillamente anche trenta lampade ogni anno: qualche volta ne entra in produzione qualcuna, altre volte nessuna. Questo è un settore in cui è molto evidente la distanza tra progetto e prodotto: ci possono essere progetti molto belli ma non vendibili, e prodotti progettualmente molto deboli con grandi potenzialità di vendita, e questo mi affascina ed è qualcosa che indago continuamente. La forza di Artemide – di Ernesto Gismondi e ora anche di Carlotta de Bevilacqua – risiede in questo: nella capacità di sperimentare molto liberamente, per poi essere estremamente concreti nella produzione e nel mercato.

MN: A mio parere lei prosegue anche un certo modo di “vedere” da italiano, legato all'esercizio della fantasia e dell'immaginazione e con un forte legame con la forma, lontano dagli *exploit* tecnologici che caratterizzano altri tipi di ricerca, anche in Artemide, e che tendono alla dissoluzione dell'oggetto. Per lei gli oggetti hanno ancora significato?

MDL: Amo gli oggetti al punto

di tendere a far diventare anche l'architettura un oggetto. Le critiche più forti che ricevo, per esempio sul padiglione di Unicredit in Piazza Gae Aulenti qui a Milano, è che non è un'architettura ma è un oggetto posato sulla piastra... per me non è una critica, è qualcosa che mi rende felice perché è esattamente quello che voglio fare. Il mondo degli oggetti è un mondo in cui si condensano molte emozioni e affetti, e c'è quindi una sorta di necessità degli oggetti e della forma, che non è mai solamente materiale.

Negli ultimi anni però, soprattutto con l'avvento del LED, il modo di pensare all'oggetto è cambiato in un senso più installativo. I LED sono sorgenti di piccole dimensioni che non si usano come singoli punti come le vecchie lampadine, ma in modo diffuso, per cui nel progettare non pensiamo più solo a un'oggetto, ma anche ai rapporti con gli altri oggetti, e con tutto lo spazio con cui interagisce. Il tema dell'installazione è il modo giusto per affrontare la temporalità degli oggetti e dare risposta al nostro continuo bisogno di cose nuove, di nuove atmosfere ed emozioni.

MN: Recentemente ha riprogettato l'allestimento della *Pietà Rondanini* di Michelangelo al Castello Sforzesco di Milano. Quali criteri hanno guidato il nuovo progetto dell'illuminazione realizzato con Artemide? In che modo ha affrontato il tema delle ombre in relazione a una scultura tanto drammatica?

MDL: Il criterio fondamentale

è stato di far vedere la statua e nient'altro, per cui abbiamo lavorato sull'aria intorno alla statua più che sul resto dello spazio già molto definito dell'Ospedale Spagnolo. Con Artemide ci siamo concentrati su un sistema per sagomare la luce, che colpisse solamente la forma scultorea senza disperdersi attorno creando luci sui pavimenti e sui muri: una luce molto guidata e controllata. Nella *Pietà Rondanini* è particolarmente importante l'ombra portata dalla statua su sé stessa, quella che ha costruito Michelangelo, e quest'ombra è tutta sottolineata dall'illuminazione. Quella della statua sull'ambiente invece l'abbiamo eliminata.

MN: C'è continuità tra questo progetto e le ricerche più recenti sviluppate con Artemide?

MDL: Oggi in particolare stiamo realizzando un sistema di faretti molto semplificato, immaginato per essere usato non solamente negli ambienti espositivi, o nei negozi, ma anche nell'ambiente domestico e negli uffici. Oggi la luce è soprattutto un problema ambientale, dunque di luce diffusa e di accenti. I nuovi faretti hanno il compito di porre questi accenti e di farlo nella maniera più semplice possibile. Il LED è una fonte di luce monodirezionale e molto concentrata, che può essere fastidiosa, per cui abbiamo disegnato una visiera, una palpebra per dirigere la luce e non abbagliare.

MN: Come vede il design italiano, e

quale posto occupa al suo interno? MDL: Vedo bene il design italiano in ragione del rapporto tra artigianato e industria di cui abbiamo accennato prima. L'artigianato in Italia si è ben mantenuto perché siamo un paese che negli anni non ha perseguito l'automazione di tutti i settori produttivi, e ci sono ancora molte aree in cui si esprime un talento delle cose fatte a mano. Per di più la concezione dell'artigianato in Italia è diversa rispetto a quella di paesi come Francia o Giappone, dove le cose fatte a mano corrispondono a un'idea di “lusso”. Noi abbiamo sviluppato un'idea di artigianato come sperimentazione, per cui in ogni nuovo progetto in un certo senso si deve ricominciare a lavorare da capo. Questo è un approccio solamente italiano, e che è alla base del successo delle nostre aziende. Vedo bene anche il fatto che i designer italiani hanno saputo, e mi auguro sappiano continuare a farlo, trattare non solamente i piccoli bisogni e le piccole comodità dell'uomo, ma soprattutto i grandi temi nei quali ci dibattiamo oggi, come il vivere in spazi sempre più piccoli, vivere sempre più a lungo, il tema del movimento dei popoli, della morte, della vita e della conservazione del pianeta. Un designer non è uno specialista tecnico che risolve piccoli problemi, ma un intellettuale che affronta i grandi temi dell'umanità: è qualcosa che riconosco in alcuni protagonisti del design italiano, e che cerco a mia volta di insegnare.

A sinistra / Left: Stand Artemide, Light+Building, Frankfurt, 2016.

A destra / Right: Michele De Lucchi, Carlotta de Bevilacqua.





Tycho Pro

Tycho Pro è un faretto appositamente progettato per illuminare l'arte, che rappresenta la versione tecnicamente più evoluta di questa nuova famiglia di proiettori disegnati da Michele De Lucchi. Con una potenza di 29W, è dotato di una fessura nella quale si inserisce la sagoma di ciò che si vuole illuminare, permettendo una gestione estremamente precisa dell'emissione luminosa.

The *Tycho Pro* is a spotlight designed especially to illuminate works of art and represents the most technically advanced member of this new range of spots designed by Michele De Lucchi. With a rating of 29W, it has a slot into which a template in the shape of what you want to illuminate is inserted, permitting extremely precise control of the emission of light.

I LED sono sorgenti di piccole dimensioni che non si usano come singoli punti come le vecchie lampadine, ma in modo diffuso, per cui nel progettare non pensiamo più solo a un oggetto, ma anche ai rapporti con gli altri oggetti, e con tutto lo spazio con cui interagisce.

LEDs are light sources of small size that are not used as single points like the old bulbs, but in a diffuse way, so that when designing we no longer think just about one object, but also about the relations with other objects, and with the whole space with which it interacts.



Sorgente LED / LED source

Lente condensatrice / Condenser lens

Sede per inserimento della sagoma da proiettare / Slit for the insertion of the shaper

Lente di proiezione / Projector lens



Tycho + Tycho Micro



La nuova famiglia di proiettori è composta da un modello in due dimensioni, grande e piccolo con diverse potenze e flussi, e da un modello con sagomatore appositamente progettato per illuminare l'arte. L'architettura degli spot è formata da un corpo stampato in pressofusione con un giunto posteriore per le regolazioni e il fissaggio. La sezione delle ottiche consiste in uno specchio riflettente intercambiabile che permette di ottenere tre diversi tipi di aperture di flusso senza alterare l'architettura del prodotto. La "visiera" permette di dirigere la luce e illuminare senza abbagliare.

The new range of floodlights is made up of a model in two sizes, large and small, with different intensities and fluxes, and a model with a profile spotlight specially designed to illuminate art. The spot has a pressure die-cast structure with a joint at the back to allow adjustment and attachment. The optics section consists of an interchangeable mirror that permits three different types of aperture without altering the structure of the product. The "visor" allows the light to be directed so that it illuminates without dazzling.





Oggi la luce è soprattutto un problema ambientale, dunque di luce diffusa e di accenti. I nuovi faretti hanno il compito di porre questi accenti e di farlo nella maniera più semplice possibile.

Today light is chiefly a matter of ambience, and so of diffused lighting and accents. The new spots have the job of producing these accents and doing it in the simplest way possible.

Proiettori *Tycho* e *Tycho Micro*.
A destra: sezione del proiettore *Tycho*.

Tycho and *Tycho Micro* projectors.
Right: Vertical section of the *Tycho* projector.

Corpo in alluminio pressofuso /
Die-cast aluminum body

Alimentazione / Power supply

LED COB

Riflettore intercambiabile / Interchangeable reflector

Schermo trasparente / Transparent shield

Corpo di alluminio / Aluminum body





Alphabet of Light è un modo di comunicare con la luce, sia in termini di logos, sia in termini più ampi di interazione con lo spazio.

Alphabet of Light is a way of communicating with light, both in terms of logos, and in more general terms of interaction with space.

Alphabet of Light

BIG – Bjarke Ingels Group

In continuità con la ricerca progettuale che caratterizza BIG, legata a un'idea di popolarizzazione dell'architettura e improntata ai temi della comunicazione, BIG Ideas ha realizzato *Alphabet of Light*, un nuovo sistema luminoso che permette di formare con facilità lettere, parole e forme a partire da un abaco di elementi essenziali, lineari e curvi, dalle precise proporzioni geometriche. Il sistema rappresenta un superamento della tradizionale scritta al neon, ed è pensato per poter essere configurato e trasformato con grande immediatezza e adattato a spazi di diverse dimensioni. Questo alfabeto di luce è lontano dall'idea di lampada come semplice oggetto, è una scrittura che comunica ed esprime pensieri, ma anche uno strumento per modulare gli spazi della quotidianità.

In continuity with the approach to design characteristic of BIG, linked to a desire for the popularization of architecture and marked by themes of communication, BIG Ideas has created *Alphabet of Light*, a new system of lighting that allows letters, words and shapes to be formed easily from a set of simple straight and curved elements with precise geometric proportions. The system represents an advance on the traditional neon sign and has been designed so that it can be configured and altered with great ease and speed and adapted to spaces of different dimensions. This alphabet of light is remote from the idea of the lamp as a simple object. It is a mode of writing that communicates and expresses thoughts, as well as a means of modulating the spaces of daily life.



Prototipo di *Alphabet of Light* nei laboratori di Artemide. Jakob Lange, director of BIG Ideas e lo studio Bjarke Ingels Group.
A destra: Alphabet font.

Prototype of *Alphabet of Light* in the Artemide laboratories. Jakob Lange, director of BIG Ideas and the Bjarke Ingels Group studio.
Right: Alphabet font.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøñ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÃ
 0123456789

Artemide + BIG Ideas

Alphabet of Light: una lampada-alfabeto progettata con un sistema modulare di componenti luminosi curvi e rettilinei con cui si possono scrivere le lettere di un alfabeto luminoso o, semplicemente, ottenere delle configurazioni non semiotiche, in modo da avere svariate sorgenti di luce. Il sistema può così produrre indifferentemente una scrittura o una figura. Inoltre il sistema permette di configurare forme astratte come linee e cerchi, o semplicemente le lettere possono essere lette in modo non prestabilito (al contrario, o capovolte) ritornando infine a essere segni astratti e aprendo l'interpretazione ad altri campi di significato. *Alphabet of Light* non è tanto un oggetto, ma una ricerca, i cui risultati sia teorici che pratici sembrano molto sofisticati. Spiega Jakob Lange di BIG Ideas – un'emanazione di Bjarke Ingels Group finalizzata alla risoluzione di problemi legati

all'architettura – che *Alphabet of Light* è nata dalla necessità di disegnare una segnaletica per i nuovi edifici realizzati dallo studio. Poiché molto spesso le indicazioni nell'architettura devono essere illuminate, è cominciata una ricerca sulle tradizionali scritte al neon, immaginando di disegnare un sistema che permettesse di scrivere qualsiasi tipo di segno, e con il minor numero possibile di componenti, invece di creare un pezzo unico per ogni situazione. In un senso iconografico generale *Alphabet of Light* allude, infatti, alla classica scritta luminosa realizzata con tubi al neon, un oggetto talmente diffuso da essere stato ripreso da artisti come Bruce Nauman, che ha lavorato con il neon e la parola giocando sulla sua intermittenza e sulle oscillazioni di significato, Mario Merz, che già dalla metà degli anni Sessanta utilizzò il neon per avvicinare l'arte alla vita

quotidiana e per esprimere l'energia inesauribile insita nella materia, e più di recente da un'artista come Mona Hatoum che nell'opera *Hot Spot* delinea con il neon i contorni di un mondo in subbuglio avvolto in una luce rossastra. Possiamo dunque collocare *Alphabet of Light* nel solco di queste importanti ricerche artistiche, anche se, come ricorda Lange, l'obiettivo di questo progetto è soprattutto di liberare l'espressione, in continuità con la ricerca progettuale che caratterizza BIG, legata a un'idea di popolarizzazione dell'architettura e improntata ai temi della comunicazione. La collaborazione tra BIG Ideas e Artemide nasce dal desiderio di condividere con un'azienda leader nell'innovazione nel campo della luce, una serie di idee volte al fare luce rispondendo a una visione.

die



Prototipo di *Alphabet of Light* nello stand Artemide, Light+Building, Francoforte, 2016.

Prototype of *Alphabet of Light*, Artemide's stand, Light+Building, Frankfurt, 2016.



Alphabet of Light è una scrittura di luce nell'ambiente, che può essere un font – il primo font creato nello spazio con la luce – o configurarsi come una forma astratta, una linea o una circonferenza.

Alphabet of Light involves writing with light in the setting, using what can be called a font – the first font created in space with light – or take the form of an abstract shape, a line or a circumference.

Artemide + BIG Ideas

Alphabet of Light: a lamp designed with a modular system of curved and straight luminous components that can be used to write the letters of a glowing alphabet, or simply to create non-semiotic configurations, in such a way as to obtain varied sources of light. So the system is able to produce words or figures without distinction. In addition, it allows you to create abstract shapes like lines and circles, or the letters can just be read in a way that has not been established in advance (back to front, or upside down), going back to being abstract signs and opening up the interpretation to other realms of meaning. *Alphabet of Light* is not so much an object as a piece of research, whose theoretical as well as practical results seem highly sophisticated. Jakob Lange of BIG Ideas – an offshoot of the Bjarke Ingels Group focused on the solution of problems

linked to architecture – explains that *Alphabet of Light* was born out of the need to create a system of signs for new buildings designed by the firm. Since signs in buildings very often have to be illuminated, they started to do some research into traditional neon signs, to see if they could design a system that would allow them to write anything with the smallest possible number of components, instead of creating a unique piece for each situation. In a general iconographic sense *Alphabet of Light* alludes, in fact, to the classical luminous sign made with neon tubes, an object in such widespread use that it has been taken up by artists like Bruce Nauman, who has worked with neon and the word, playing on its intermittence and on oscillations of meaning; Mario Merz, who as early as the mid-sixties used neon to bring art closer to everyday life

and to express the inexhaustible energy inherent in matter; and more recently by an artist like Mona Hatoum, who in the work *Hot Spot* traces in neon the outlines of a world in turmoil, shrouded in reddish light. So we can locate *Alphabet of Light* in the tradition of these important lines of artistic research, even though, as Lange points out, the aim of this project is above all to liberate expression, in continuity with the approach to design characteristic of BIG, linked to an idea of the popularization of architecture and marked by themes of communication. The collaboration between BIG Ideas and Artemide stems from the desire to share with a company that is a leading innovator in the lighting field a series of ideas aimed at creating light in response to a vision.

Alphabet Components

Gli elementi geometrici di base permettono molteplici combinazioni. Il giunto elettromagnetico innovativo scompare senza lasciare segni di ombra o discontinuità.

The basic geometric elements can be combined in a multitude of ways. The innovative electromagnetic joint vanishes without leaving any signs of shadow or discontinuity.



Line 300
2,6W

Line 600
5,2W

Curve 90°
4,2W

Curve 135°
4,2W

Giunti / Junctions



45°

90°

135°

T

X

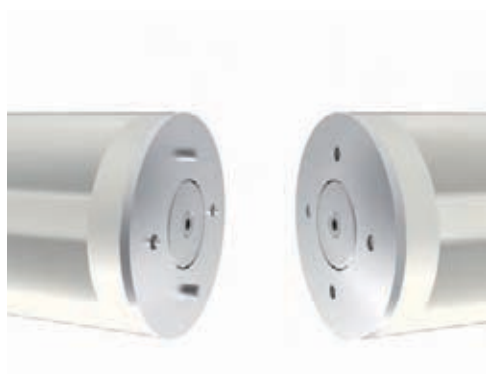
Linear



Alphabet of Light è costituito da un sistema aperto di elementi geometrici di base, curvi e lineari, che consentono un'infinita serie di combinazioni per disegnare lettere o segni grafici. La gestualità elementare nel montaggio è raggiunta grazie a un giunto elettromagnetico innovativo che scompare senza lasciare segni di ombra o discontinuità, e che permette di comporre e riconfigurare facilmente il sistema. La sezione rivela un sistema ottico brevettato che lavora con innovativi materiali che diffondono la luce senza abbagliare mantenendo il rendimento elevato. La luce è uniformemente distribuita e diffusa senza percepire il cuore tecnologico dell'elemento, costituito da una sottile anima di alluminio e da due strip LED.

Alphabet of Light consists of an open system of basic curved and straight geometric elements that can be combined in infinite ways to form letters or graphic symbols. The elementary mode of assembly is made possible by an innovative electromagnetic joint that vanishes without leaving any signs of shadow or discontinuity and allows the system to be composed and reconfigured easily. The section reveals a patented optical system that works with innovative materials that diffuse the light without dazzling, keeping efficiency high. The light is evenly distributed and diffused, while the technological heart of the element, consisting of a thin aluminum core and two strips of LEDs, remains hidden.

Patent Pending 102016000025996



A sinistra: dettagli del giunto elettromagnetico. Sopra: sequenza del montaggio di due elementi di *Alphabet of Light*.

Left: details of the electromagnetic joint. Above: sequence of the assembly of two *Alphabet of Light* elements.



Per molto tempo abbiamo lavorato secondo un vecchio paradigma per il quale la luce è percepita come una cosa funzionale che ci consente di vedere, mentre all'origine dell'uso creativo della luce – nelle arti performative e nel cinema – questo non era mai stato il suo ruolo principale. Il vero ruolo della luce era infatti narrativo.

I feel that for a long time we have been operating with a very old-school paradigm where the light is still perceived as a utilitarian thing that allows one to see, whereas in the origins of the creative use of light – in the performing arts and in the cinema – the key role of light was narrative.

Tapio Rosenius

Light over Time

Tapio Rosenius

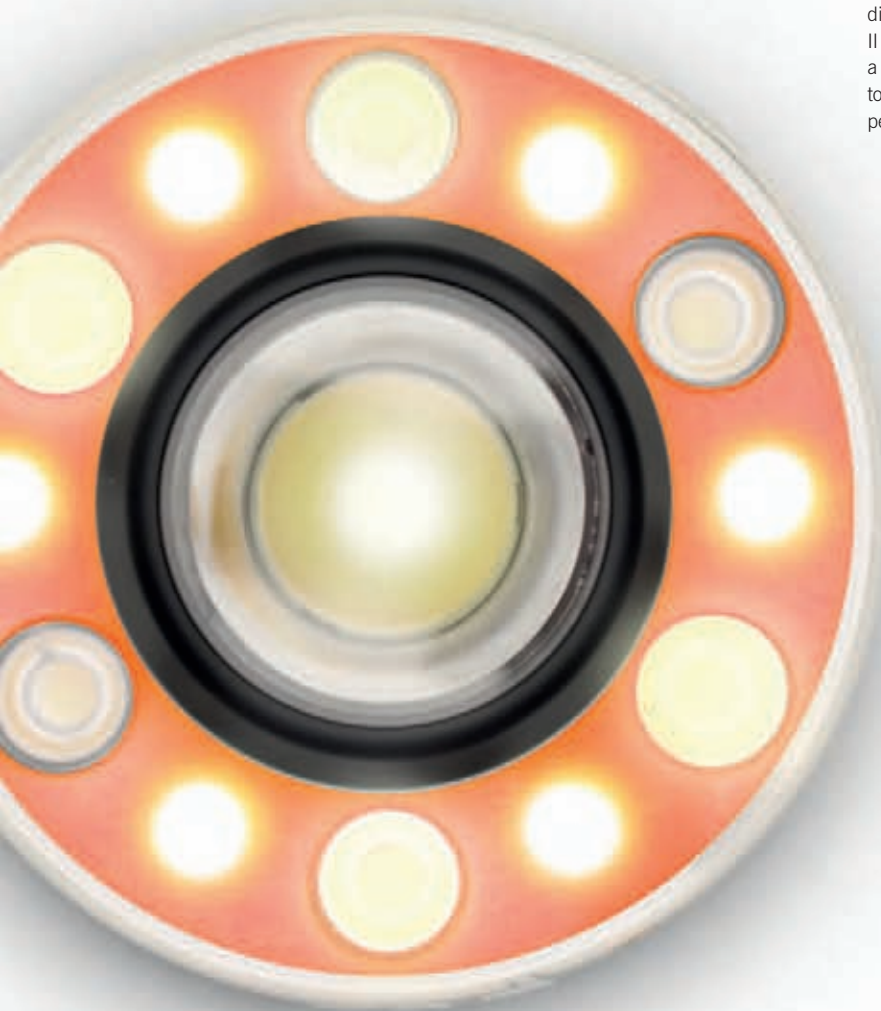
Light over Time (LoT), presentata con un'installazione a Light+Building di Francoforte, è il risultato più recente della collaborazione di Tapio Rosenius con Artemide. Il designer finlandese, direttore del Lighting Design Collective di Madrid, ha realizzato una famiglia di proiettori che consentono di progettare e modulare lo spazio attraverso una luce viva, mutevole e variabile nel tempo. Questo sistema si basa sul concetto di biomimetica, un approccio all'innovazione che ricerca soluzioni sostenibili emulando le strategie della natura, per produrre una luce che si modifica e fluisce come in natura. Gli effetti sfumati e irripetibili della luce naturale sono gestiti da un software intuitivo e ottenuti in tempo reale da un elaboratore di dati unico che calcola istantaneamente schemi, pattern ed effetti luminosi.

Light over Time (LoT), presented with an installation at Light+Building in Frankfurt, is the most recent result of Tapio Rosenius's collaboration with Artemide. The Finnish designer, director of the Lighting Design Collective in Madrid, has created a range of floodlights that make it possible to design and modulate space with a living light that is mutable and variable in time. This system is based on the concept of biomimetics, an approach to innovation that seeks sustainable solutions by emulating the strategies of nature, with the aim of producing light that changes and flows in a natural way. The mellow and unique effects of natural light are produced by an intuitive piece of software and obtained in real time by a single data processor that instantaneously calculates schemes, patterns and luminous effects.





LoT



La serie *Light over Time (LoT)* utilizza ottiche di precisione per ottenere una dinamica di apertura del fascio di luce bianca da 8 a 60 gradi per ogni singolo apparecchio, mediante semplici comandi di dati e senza alcuna parte mobile. Il modello *LoT* contiene un chip LED a quattro canali RGBW che fornisce tonalità di colore, costituendo lo sfondo per il fascio regolabile di luce bianca.

The *Light over Time (LoT)* series uses precision optics to obtain a range of aperture of the beam of white light from 8 to 60 degrees for each appliance, through simple data commands and without any moving parts. The *LoT* model contains a four-channel RGBW LED chip that provides shades of color, forming the backdrop for the adjustable beam of white light.

Patent Pending 102016000026002



100% Narrow



50% Narrow / 50% Spot

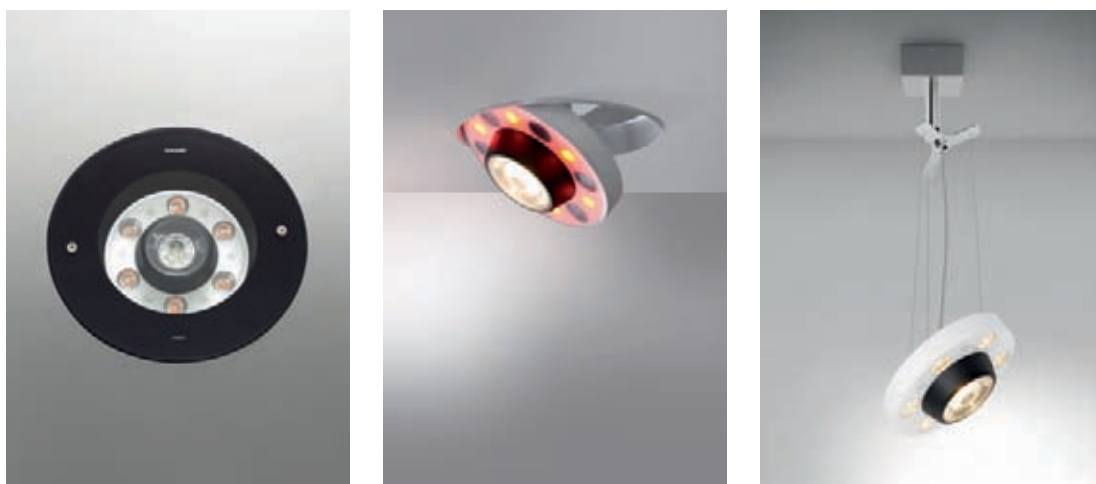


100% Spot



50% Spot / 50% Flood





Light over Time è una famiglia di apparecchi che, con un software intuitivo, permette alla luce di modificarsi e fluire come in natura.

Light over Time is a family of appliances that, with an intuitive software, permits light to be modified and flow inspired by nature.



100% Flood



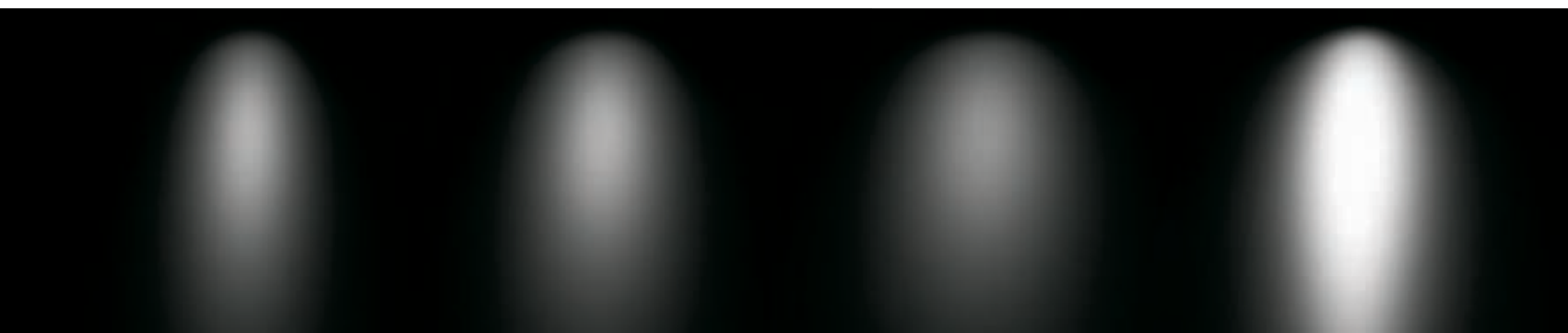
50% Flood / 50% Wide Flood



50% Flood / 50% Wide Flood



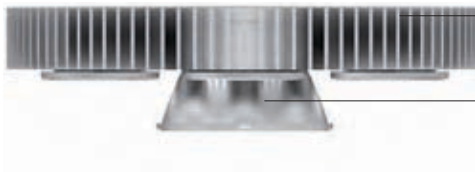
100% Wide Flood



LoT Reflector

La famiglia di proiettori *LoT* comprende due diversi modelli: *LoT* (49W max), un proiettore a luce bianca e quattro canali RGBW, e *LoT Reflector* (75W max), ideato per illuminare spazi di altezza fino a 12 metri. Gli spot *LoT* sono disponibili in versione downlight incasso a soffitto orientabile, SMD per applicazione in interni ed esterni, binario, sospensione regolabile e incasso a terra da esterno. Diverse configurazioni della lampada corrispondono a diverse condizioni di illuminazione. Le diverse fonti LED possono essere accese singolarmente o tutte insieme.

The *LoT* range of floodlights comprises two different models: *LoT* (49 W max), a flood with white light and four RGBW channels, and *LoT Reflector* (75 W max), designed to illuminate spaces of up to 12 meters in height. The *LoT* spots are available in different versions: an orientable ceiling downlight, an SMD for indoor and outdoor applications, track-mounted and adjustable hanging models and one set in the ground for outdoor use. Different configurations of the lamp correspond to different lighting conditions. The various LED sources can be turned on singly or all at once.



Struttura e dissipatore in alluminio /
Aluminum heat sink and structure

Riflettore / Reflector

La dinamicità del fascio luminoso non comporta nessun movimento meccanico, è il risultato di un innovativo progetto optoelettronico.

The dynamic nature of the beam of light does not involve any mechanical movement. It is the result of innovative optoelectronic design.



100% Narrow



50% Narrow / 50% Spot



100% Spot



50% Spot / 50% Flood





Patent Pending 102016000026002



100% Flood



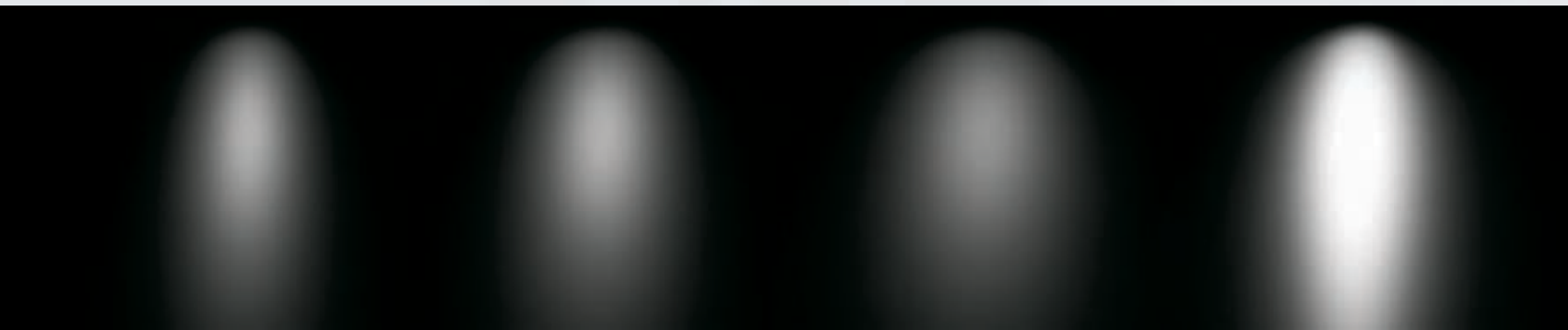
50% Flood / 50% Wide Flood



50% Flood / 50% Wide Flood

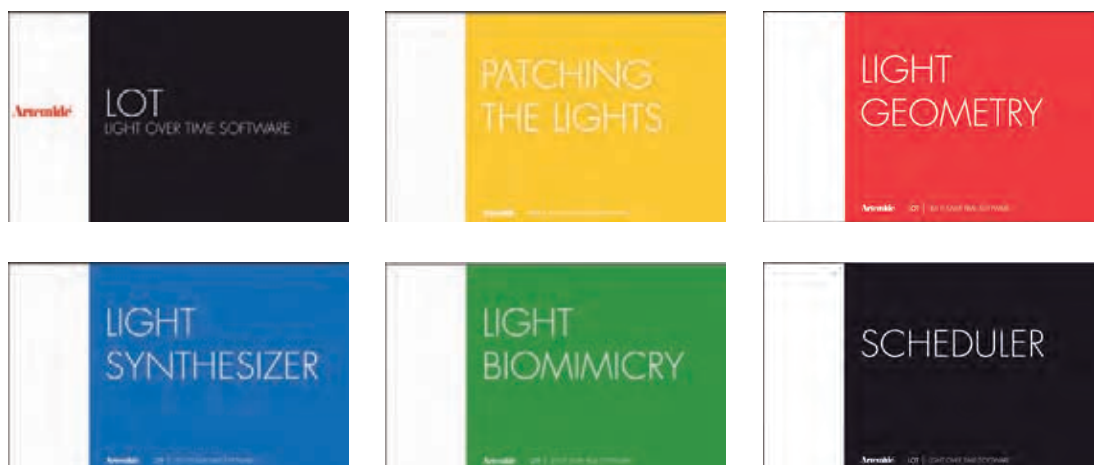


100% Wide Flood





LoT Software



LoT software è il primo prodotto immateriale di Artemide, un'intelligenza innovativa di gestione che ci rende autori della nostra luce.

LoT software is Artemide's first immaterial product, an innovative intelligence of control that makes us designers of our own light.

Grazie a un software intuitivo, cambiamenti e variazioni nel tempo di tonalità della luce, intensità dell'emissione, apertura del fascio, movimento, velocità possono essere programmati, variati simultaneamente, visualizzati in tempo reale e salvati in pre-impostazioni intelligenti. Il software *Light over Time (LoT)* è stato presentato nello stand di Artemide a Light+Building di 2016 a Francoforte. Il software *LoT* lavora secondo i seguenti 5 moduli:

Patching the Lights

L'algoritmo di base per la programmazione rileva gli apparecchi presenti in un ambiente, permette di definire dei gruppi e associare ad ogni elemento specifiche caratteristiche.

Light Geometry

Grazie ad algoritmi complessi disegna geometrie dinamiche che combinano i fasci luminosi sulle superfici.

Light Synthesizer

Modula le onde luminose gestendo i singoli parametri della luce (intensità, ampiezza del fascio, saturazione).

Light Biomimicry

Permette di riprodurre un gruppo di effetti visivi ispirati alla natura, utilizzando algoritmi complessi.

Scheduler

Imposta una sequenza temporale associata a ogni apparecchio, che gestisce gli effetti definiti dai moduli. Sono possibili interventi puntuali.

Thanks to a piece of intuitive software, changes and variations in time of the tone of the light, intensity of the emission, aperture of the beam, movement and speed can be programmed, varied simultaneously, visualized in real time and saved in smart pre-settings. The software *Light over Time (LoT)* was presented at the Artemide stand for Light+Building 2016 in Frankfurt. The *LoT* software works on the basis of the following 5 modules:

Patching the Lights

The basic algorithm of the program detects the light fixtures present in a room, allowing groups to be defined and associating specific characteristics with each element.

Light Geometry

This module uses complex algorithms to design dynamic geometries that combine the beams of light on surfaces.

Light Synthesizer

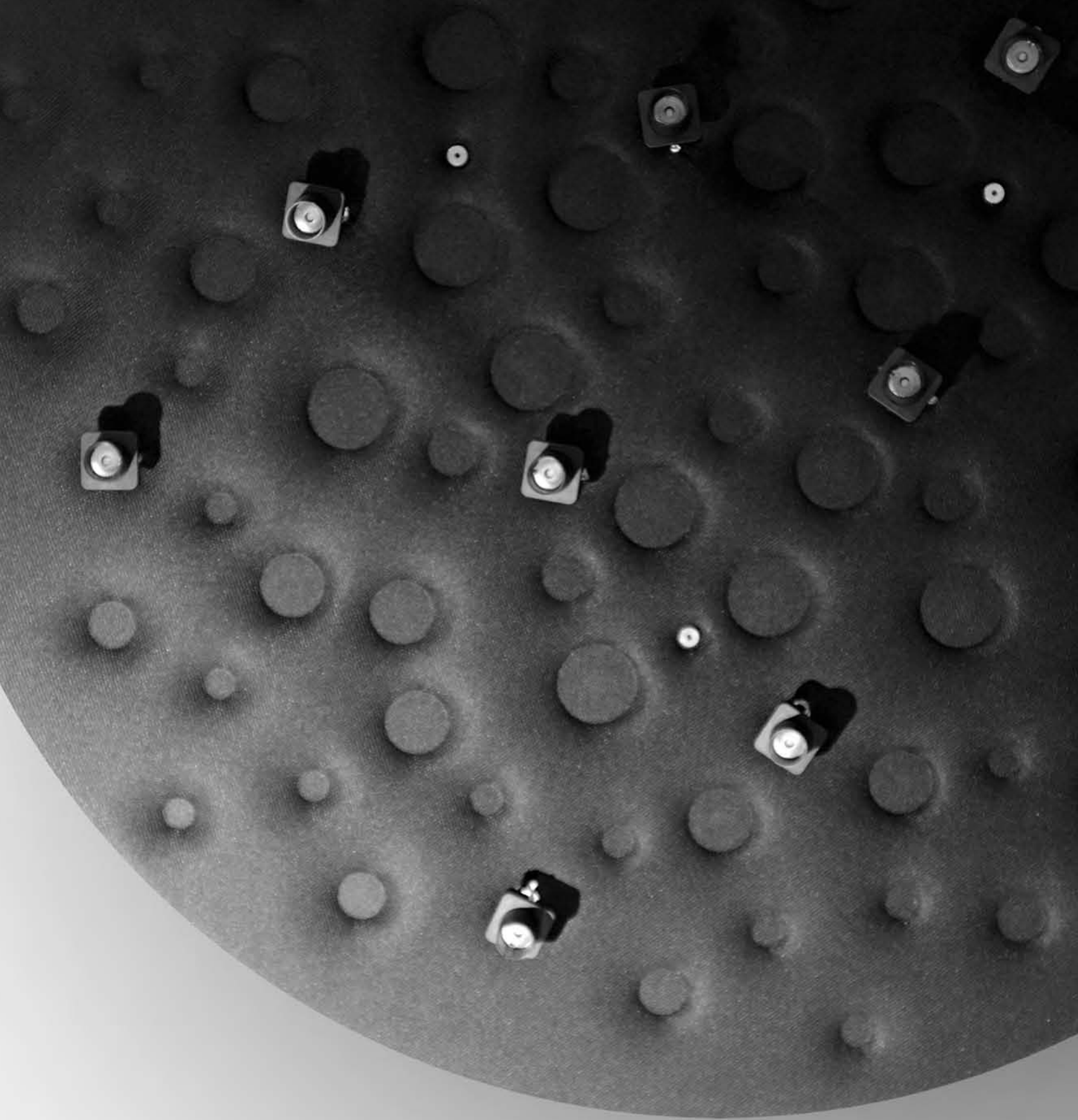
It modulates the rays of light by adjusting their individual parameters (intensity, beam width, saturation).

Light Biomimicry

The module is able to reproduce a set of visual effects inspired by nature, using complex algorithms.

Scheduler

It defines a temporal sequence associated with each appliance that serves to manage the effects produced by the previous modules.



Silent Field è un progetto legato all'idea di territorialità nei termini dell'ecologia comportamentale e della prossemica: è un grande cerchio sospeso che configura uno spazio, o compone in modo molecolare una serie di spazi, ed è a sua volta un paesaggio.

Silent Field is a design linked to the idea of territoriality in behavioral ecology and proxemics: it is a large suspended circle that configures a space, or composes a series of spaces in a molecular fashion, and is in turn a landscape.

Carlotta de Bevilacqua

Silent Field

Carlotta de Bevilacqua, Laura Pessoni

Silent Field è un progetto che agisce su tre aspetti fondamentali di uno spazio: la luce, la percezione e il suono. Attraverso la regolazione del rapporto tra luce e ombra e la gestione della luce bianca, la sensazione di armonia data dalle combinazioni geometriche e cromatiche, e il comfort generato dall'assorbimento acustico dato dal corpo della lampada, *Silent Field* conferisce agli ambienti una serie di qualità che modificano lo spazio creando luoghi di appartenenza e di territorialità. All'interno di un ambiente si configurano così delle vere e proprie isole di lavoro e di vita, che permettono di ritrovare un campo visivo identificabile e reale, e di trovarsi in uno spazio di relazione più intimo e raccolto.

Silent Field is a design that acts on three fundamental aspects of a space: light, perception and sound. Through adjustment of the relationship between light and shade and the management of white light, the sensation of harmony produced by geometric and chromatic combinations and the comfort resulting from the absorption of sound by the body of the lamp, *Silent Field* bestows a series of qualities on settings that modify the space, creating areas of belonging and territoriality. Thus true islands of work and life are formed that allow people to find an identifiable and real field of vision and a cozier and more intimate space of relationship.

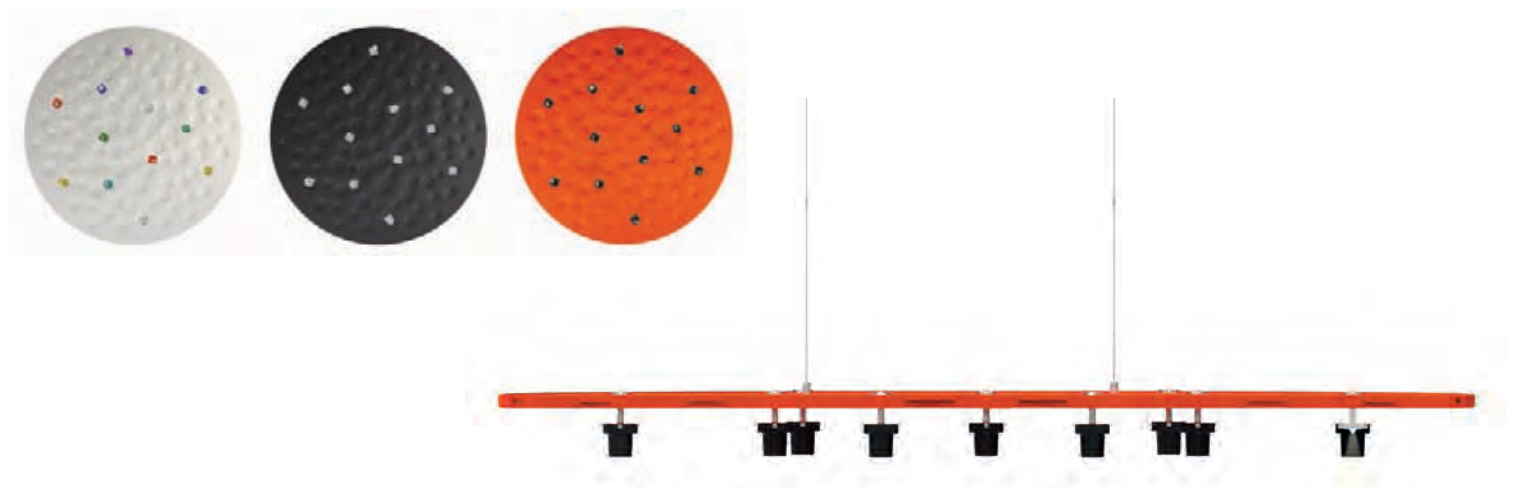
Silent Field

Il progetto è costituito dalla combinazione di elementi semplici: è costituito da un “fondo” circolare (1 m di diametro per 13 mm di spessore) disponibile in tre colori (bianco, nero, rosso) e da un set di piccole luci (20W) che produce una grande omogeneità luminosa senza abbagliare. La temperatura colore può essere regolata (luce bianca tra 3000K e 4000K), e i corpi illuminanti sono forniti in gruppi di colori primari e secondari che interagiscono con il colore del fondo. Il fondo ha una funzione acustica che detta le caratteristiche materiche e formali del progetto: è uno stampo in tessuto riempito di ovatta in cui ci sono buchi e avvallamenti in diversi spessori necessari per l'assorbimento acustico.

The design is based on a combination of simple elements: it consists of a circular “backdrop” (1 m in diameter and 13 mm thick) available in three colors (white, black and red) and a set of small light sources (20W) that produces a very uniform glow which does not dazzle. The color temperature can be adjusted (white light between 3000K and 4000K), and the light sources are supplied in groups of primary and secondary colors that interact with the color of the backdrop. The backdrop has an acoustic function that dictates the material and formal characteristics of the design: it is a mold of fabric filled with wadding in which there are holes and hollows of different thicknesses that are required for sound absorption.

Il “fondo” ha una funzione acustica che è all’origine del progetto, e che ne detta le caratteristiche materiche e formali.

The “backdrop” has an acoustic function that is at the root of the design and dictates its material and formal characteristics.





Lighting Fields 05

Artemide Group

Editoriale Lotus

Artemide S.p.A.

Via Bergamo 18
20010 Pregnana Milanese, (MI), Italy
tel. +39 02 93518.1 - 93526.1
info@artemide.com
www.artemide.com

Artemide®

Editoriale Lotus srl

Via Santa Marta 19/a
20123 Milan, Italy
tel. +39 02 45475745
lotus@editorialelotus.it
www.editorialelotus.it



Editoriale Lotus

© Copyright Artemide Editoriale Lotus
All rights reserved. No part of this
publication may be re Anne Guillerrou,
Annette Seimer produced
without the prior permission from
Editoriale Lotus

Presse / Druck
Arti Grafiche Fiorin, Sesto Ulteriano (MI)

Strategy Director
Carlotta de Bevilacqua

Publisher
Pierluigi Nicolin

Artemide Research & Innovation
Fabio Zanola

Conception et réalisation /
Konzeption und Realisierung
Editoriale Lotus

Rédaction / Redaktion
Michele Nastasi
Maite García Sanchis
Collaborateurs / Mitarbeiter
Nina Bassoli
Gaia Piccarolo

Design
Lotus Staff

Traductions / Übersetzungen
Language Consulting Congressi-Milan
(Anne Guillerrou, Annette Seimer)

Index des illustrations / Verzeichnis der Abbildungen:

Musée du Quai Branly, Paris: Jean Nouvel, Yann Kersalé, Gilles Clément, p. 6
Tour Triangle, Paris: Herzog & de Meuron, p. 9
Mona Hatoum, *Hot Spot*, 2013, "Over my dead body" (Centre Georges Pompidou, Paris, 2015), p. 10
Musée du Louvre-Lens: SANAA & Imrey Culbert, p. 13
Josef Engelhart, *Loge im Sofiensaal* (détail / Ausschnitt), 1903, p. 14
Woody Allen, "Midnight in Paris", 2011, p. 17
Fondation Cartier, Paris: Jean Nouvel, Emmanuel Cattani & Associés, p. 19
Yann Kersalé, *Vertically Elongated*, "Seven times on the west", (Espace fondation EDF, Paris, 2011), p. 20
Hicham Berrada, *Présage*, "Nuit Blanche", Paris, 2014, p. 22
Claude Monet, *Impression, soleil levant* (détail / Ausschnitt), Paris, 1872, p. 25

Crédits photographiques / Fotonachweis:

Huften+Crow, p. 13
Michele Nastasi, pp. 6, 26-33, 35, 36, 40-46,
51-54, 56, 57, 62, 63, 66, 68, 69, 74, 79
Philippe Ruault, p. 19

